

ESPECTACULAR
ANIVERSARIO
112 PAGINAS! EN ARGENTINA

XTRME

PC

AÑO 2 • NUMERO 24

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

OCTUBRE 1999 • \$6⁹⁰

URUGUAY \$58 • PARAGUAY G15.500
CHILE \$2.400 • ISSN 0329-5222



EN EL CD DE ESTE MES:

Los demos de Unreal Tournament,
Grand Theft Auto 2, Battlezone 2,
Prince of Persia 3D y 12 títulos más!

DIABLO

Un informe imperdible con todos
los detalles del nuevo RPG de Blizzard!



- ▶ **Age of Empires II** - Ni Genghis Khan puede mostrarte este juego como nosotros!
- ▶ **Shadow Man** - El review de una de las mejores adaptaciones del comic a la PC
- ▶ **Warcraft III** - Las primeras imágenes del nuevo juego estratégico de Blizzard
- ▶ **Command & Conquer: Renegade** - El arcade sorpresa de Westwood Studios!

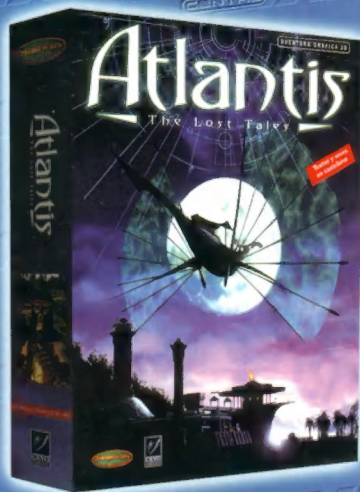
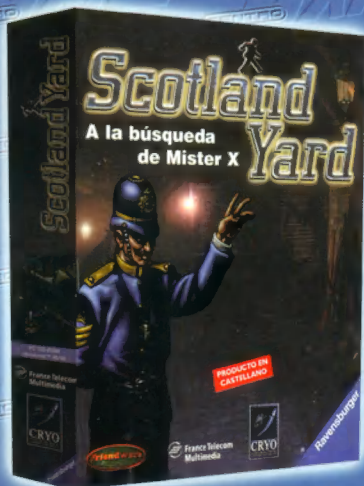
GRUPOL
EDITORIAL



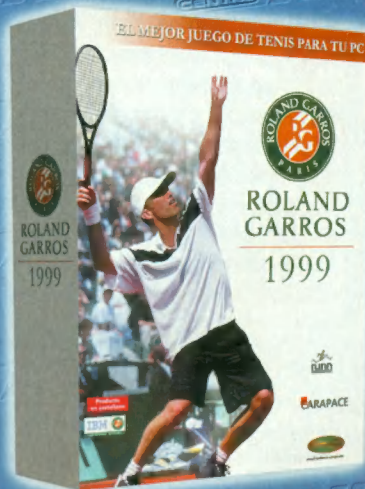
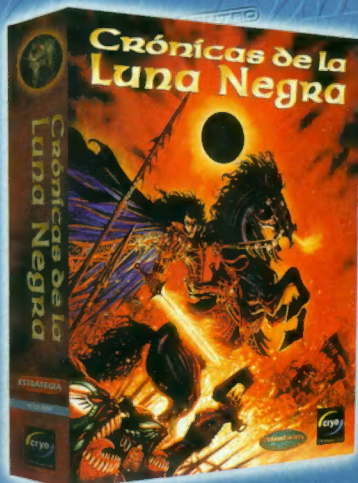
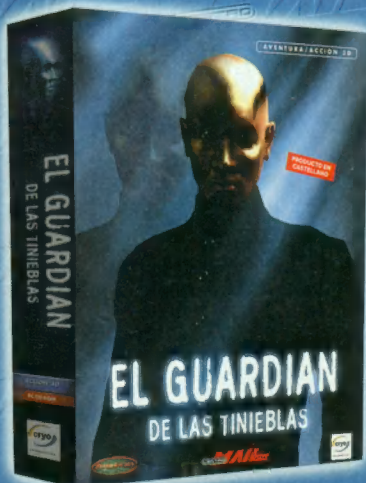
www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LAS GUIAS DE EVERQUEST, DISCWORLD NOIR Y HIDDEN & DANGEROUS

SIGUEN LOS EXITOS



DE CENTRO MAIL



Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)
Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520
e-mail: ventas@centromail.com.ar



En software original
exija esta etiqueta

DIABLO

Un largo tiempo ha pasado desde que allá por 1997 la gente de Blizzard, los creadores de Diablo, uno de los juegos más exitosos y de más calidad que hemos tenido ocasión de jugar, anunciaran que una secuela del mismo se hallaba en desarrollo, y vería la luz a fines de 1998. Como tantos otros juegos, entre los que se cuentan nombres ilustres como Daikatana y Command & Conquer: Tiberian Sun, el proyecto ha sufrido numerosos retrasos, pero los casi dos años transcurridos desde entonces no han sido en vano: en diciembre de 1999, Diablo II explotará en nuestras computadoras, tras un año de demora que no ha hecho otra cosa que incrementar nuestro deseo de contar con él, y que ha sido aprovechado por los programadores de Blizzard para afinar aún más el producto final. Enterate de todos los detalle en la página 34.



NOTA DEL EDITOR

Bienvenidos a un número muy especial. ¡Ya que este mes Xtreme PC conmemora su segundo aniversario! Para festejarlo (porque a nosotros nos interesa que lo disfruten ustedes y no nosotros) trabajamos un poco más y les prepararemos un número especial con más páginas, con notas especiales de Diablo II y Age of Empires II, más un review especial de cuatro

páginas de una de las sorpresas del mes: Shadow Man, un juego que no lo aparenta pero es un clásico de aquellos. Y para que la fiesta dure un poco más, incluimos lo que creemos es sin lugar a dudas el mejor CD que se haya editado con la revista hasta el momento. 16 demos jugables, una mejor que la otra, con algunos títulos esperadísimos por todos ustedes como por ejemplo: Prince of Persia 3D, Unreal Tournament (¡espectacular!) o Driver por nombrar algunas, pero real-

mente son todas de primer nivel. También, los más curiosos podrán encontrar una demo que ni siquiera está comentada en la página del CD: Grand Theft Auto 2, un juego del que muchos lectores son verdaderos fanáticos. Ahora me despido, esperando verlos una vez más por aquí dentro de 30 días, para comentarles algunas cositas que estamos preparando... pero por ahora solo me resta decirles una vez más: ¡GRACIAS POR ELEGIR XTREME PC!

NEWS
4
PREVIEWS
14

Warcraft III	15	Blade	20
C&C: Renegade	18	Age of Empires II	24

GALERIA DE IMAGENES
30
REVIEWS
38

Starfleet Command	39	System Shock 2	62
C&C: Tiberian Sun	40	Shadow Man	64
Civilization II: Test of Time	44	Independence War Deluxe	68
Braveheart	46	KO	70
Drakan: Order of the Flame	48	Star Wars Ep. 1: Insider's Guide	72
Breakneck	52	Arcade Legends 3D	72
Re-Volt	54	XTOM 3D	72
Legacy of Kain: Soul Reaver	56	Capitalism Plus	73
Avengers Pinball / Roswell Pinball	58	Seven Kingdoms II	73
Clans	60	Might & Magic VII	73

HARDWARE
74

News	74	Diamond Supra Express 56K USB	80
nVIDIA GeForce 256	78		

LA ZONA 3D
82
JUEGO EXTENDIDO
84

DC-3	84	Airline Adventures	85
Himalayas	84	Sri Lanka	85

SOLUCIONES
88

Discworld Noir	88
Hidden & Dangerous	92
Everquest	101
Trucos	106

CORREO
108
TOP TEN
112

PÁGINA 64
Shadow Man

Después de casi 3 años de producción Shadow Man llega a nuestras pantallas sorprendiéndonos con una espeluznante historia y un clima asfixiante

XTREME PC
LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA
OCTUBRE 1999
EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Pefalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE: Gastón Enrichetto
Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo Durgan A. Nallar
Santiago Videla Máximo Frios
Pablo Benveniste Rodrigo Peláez
Diego Bournot Juan Pablo Gariglio

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y C&A HUESCA - SANABRIA, Balneario 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/96
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ® es una publicación mensual de Grupo Editorial, Paraguay 262-41 "B" Capital Federal, C.P. 1221. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xpconline@ciudad.com.ar Registro de la propiedad Nº 931520. ISSN 0255-5222. Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brand/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todos los nombres y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos. Impresa en Argentina. Octubre de 1999.

NEWS

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMÁTICO

¡Más data del Opposing Force!

Cada vez estamos más cerca de poner nuestras garras sobre el disco de datos para el que (según nuestro criterio) fue el mejor juego del año 1998:

Half-Life. Y por si el modo para un solo jugador no los convence del todo (si esto les pasa, vayan al médico, please) Gearbox Software, el

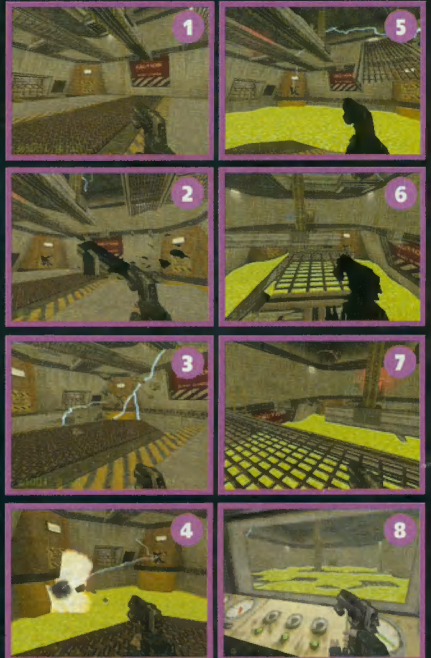


equipo que está diseñando la expansión, unió a un equipo de talentosos diseñadores de niveles para crear un pack de mapas Multiplayer que dará que hablar. El equipo está formado, entre otros, por Eric

Reuter (el jefe de los diseñadores de niveles del Unreal para Playstation), Marín "Kandyman" Gazzari (un experimentado creador



de mapas de Quake), David "Kevlar" Kelvin (diseñador del pack de misiones del Quake II: Zaero) y Richard "Zdim" Carlson de Looking Glass. Ellos (y algunos más a confirmar) serán los encargados de generar los 12 mapas multiplayer que se incluirán con la salida de este esperado pack. Mientras esperamos hasta Noviembre (el mes en que se estima que estará a la venta) disfrutemos juntos de estas nuevas imágenes y de la secuencia de fotos que nos muestra la destrucción completa de una habitación. ¡Asombroso!



Corsaires

TRADUCIDO
A CASTELLANO



*Intérate en un mundo de aventuras y libertad,
descubre la emoción de navegar,
la sed del oro, los estruendosos cañones y
los salientes alajues piratas*

Crece la popularidad del Hidden & Dangerous

Si un juego nos sorprendió este año fue Hidden & Dangerous. Apareciendo prácticamente de la nada y con muy pocas expectativas, nos pusimos a jugar lo que resultó siendo una de las experiencias multiplayer en cooperativo más emocionantes de la historia, con un diseño de las misiones y una ambientación dignas de Rescatando al Soldado Ryan. Miren si será bueno que aunque estaba repleto de bugs (algunos corregidos por los patches que se encuentran en el CD de este mes) un grupo de la editorial le dedico más de 60 horas hasta poder terminarlo en el modo Multiplayer (en el que le recordamos, ¡no se puede salvar en el medio de una misión!).

Decidir el puntaje de su review fue el de los más discutidos en la historia de la revista, ya que por un lado, lo inmersivo del modo multiplayer lo convertía en un clásico absoluto, pero contrastaba con algunos de los bugs más inauditos jamás vistos en un juego. Por lo visto, gran parte de los que lo compraron (ya superó las 250.000 unidades vendidas en todo el mundo) piensan lo mismo, ya que la gente de Illusions Softworks recibió cientos de e-mails (algunos nuestros...) para que arregle ciertos aspectos imperdonables como soldados que desaparecían en las texturas o ¡colgazos aleatorios!

Ahora, y esperando que hayan aprendido la lección, nos alegra anunciar que no solo está preparando un disco de datos del Hidden & Dangerous, sino que también está en progreso una segunda parte.



Todo esto gracias a un nuevo acuerdo firmado por la empresa y Take Two (aunque los títulos son distribuidos por una subsidiaria de la segunda llamada Talon Soft) en la que acordaron no solo la distribución de estos títulos sino que también una versión para la Sega Dreamcast del Hidden & Dangerous y



dos nuevos y por ahora desconocidos títulos para PC: Flying Heroes y Gangster (no confundir este último con el de Eidos Interactive).

El disco de datos (que saldrá aproximadamente en Noviembre) se llamará Hidden DATADISK y contendrá nuevos soldados, armas, vehículos blindados, automóviles, armas modeladas en 3D para la vista en primera persona, gráficos aún mejores y bastantes cosas más. Mientras que de la continuación, por el momento, no existen detalles. Para más información sobre el original, pueden ver el review en nuestro número anterior o directamente acceder a la primera parte de la solución que se encuentra en este número que tienen en sus manos.



NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

Tenemos la caja...
¡pero preferíamos el juego!

Días antes de salir a imprenta, cayó por nuestra editorial la gente de Federal Express con un envío de la gente de Blizzard conteniendo una muestra de lo que será el packaging de su próximo gran éxito, Diablo II. Según las últimas informaciones que nos llegaron de la compañía, el progreso del juego marcha viento en popa y seguramente tendremos esta cajita que ven aquí en las estanterías de todas las

casas de software aproximadamente para fines de Noviembre/ principios de Diciembre. Mientras tanto y para aplacar la espera (o para empeorarla), pueden leer la nota especial incluida en este mismo número con la última información sobre este título, uno de los pocos que está siendo esperado por millones de personas en el mundo entero.



Estos son los ganadores del concurso del Kingpin

1er Premio: Alexis Triemstra

DNI: 24.560.266

Litografía de Cypress Hill & Kingpin, Kingpin Original, 1 Remera, 1 Gorra, 1 Pin, 1 Poster

2do Premio: Ernesto Luis Arguello

DNI: 13.319.330

Kingpin Original, 1 Remera, 1 Pin, 1 Poster

3er Premio: Martin Alonso

DNI: 30.743.773

Kingpin Original, 1 Remera

4to y 5to premio: Herman Matias Sito

DNI: 25.771.865

Juan Santos Marcilese - DNI: 92.169.380
Kingpin Original

Los ganadores pueden pasar a retirar su premio, de lunes a viernes de 14 a 18 Hs. por Paraguay 2452 4 "B" Cap. Fed.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Ranking	Título	Compañía	Género	Disco de Oro
1	Shadow Man	Acclaim / Microbyte	Aventuras / RPG	
2	C&C: Tiberian Sun	Westwood / EA / GTC Ribbon	Estratégicos	
3	Hidden & Dangerous	Take 2 Int. / Tele Opción	Estratégicos	1
4	Soul Reaver	Eidos Interactive / Unisel	Acción / Arcades	
5	Unreal Tournament (demo)	GT Interactive / Edisoft	Acción / Arcades	
6	System Shock 2	Looking Glass / EA / Microbyte	Acción / Arcades	
7	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	2
8	Re-Volt	Acclaim / Microbyte	Acción / Arcades	
9	Roland Garros '99	Friendware / Centra Mail	Deportes	8
10	Kingpin	Xatrix / Interplay	Acción / Arcades	4

¡Creo que voy a lanzar!

Uno de los éxitos de este año que tomó por sorpresa hasta a

los que lo hicieron fue Rollercoaster Tycoon. Un juego que con una campaña publicitaria escasa (aunque de una gigante como Hasbro) se supo ubicar en los primeros puestos de las listas de ventas americanas. El juego (que consiguió

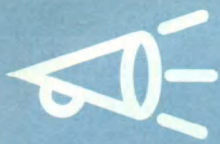


un 80% en el review de nuestro número 19) y un largo número de fanáticos en todo el mundo, tiene en las gateras un disco de datos que aproximadamente en el mes de Noviembre vea la señal de largada. Con algo más de seis nuevos estilos de montañas rusas, cinco atracciones completamente nuevas, nuevos negocios y stands donde incrementar nuestros ingresos y mejoras para las atracciones ya existentes, para poder customizar más detalladamente el control de cada una. Esperen horas y horas de diversión adicional intentando emular la genialidad de los parques temáticos de Disney o las increíbles montañas rusas de Bush Garden. Entre las mejoras prometidas también se encuentran nuevos escenarios como para poder variar el aspecto externo de nuestro parque y hacer de esta expansión del Roller Coaster Tycoon titulada Corkscrew Follies, mucho más que un disco de datos.

FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	EA	Primavera 99
Age of Empires II	Microsoft	Primavera 99
Allergiance	Microsoft	Octubre 00
Anachronox	Edios	Primavera 99
Asheron's Call	Turbo / Microsoft	Primavera 99
Baja 2000 Racing	Red Orb	Primavera 99
Battle of Britain 1940	Microbit	Primavera 99
Benjamin Dubs	Paradise Studios	Fine del 99
Beneath	Activision	Primavera 99
Black & White	Don Mues	Primavera 99
Canal Soccer '99	Interplay	Primavera 99
Chessmaster 7000	Microbit	Primavera 99
Civilization III	Travis / Hasbro	Primavera 00
Command & Conquer 4	Microbit	Verano 00
Creatures 4	Microbit	Verano 00
Creators Adventures	Microbit	Verano 00
Dakotana	Ion Storm / Edios Interactive	Primavera 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Deus Ex	Ion Storm	Octubre 00
Duobit II	Blizzard	Primavera 99
Duke Nukem Forever	Apogee / 3D Realms	1999
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 99
Expert Pool	Pygopus	Primavera 99
Extreme Warfare	Red Orb	Primavera 99
Fighter Duel 2	Quon	Primavera 99
Fighter Legends	LucasArts	Primavera 99
Final Countdown	Impact	Primavera 99
Flanker 2.0	SSI	Primavera 99
The Simulator 2000	Microsoft	Primavera 99
Force Commander	LucasArts	Primavera 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 99
Freelancer	Digital Anel / Microsoft	Primavera 00
Gabriel Knight 3	Siena	Primavera 99
Giants	Interplay	Primavera 99
Harpoon 4	SSI	Primavera 99
Homeworld	Siena	Primavera 99
A-10 Warthog	Interplay Magic	Primavera 99
L.J. Jones / Int. Machine	Interplay	Primavera 99
Intense! '99	Activision	Primavera 99
Knockout Kings	EA Sports	Primavera 99
Loose Cannon	Digital Anel / Microsoft	Primavera 99
Messiah	Shiny / Interplay	Primavera 99
NASCAR Racing 3	Siena Sports	Primavera 99
Nix	Westwood	Verano 00
Osmium	Edios Interactive	Primavera 99
Oni	Purple	Verano 00
Panzer Elite	Pygopus	Primavera 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 99
Pharaohs	Impressions / Sierra	Primavera 99
Pony	Apogee / 3D Realms	Primavera 99
Quake III Arena	d Software / Activision	Primavera 99
Rally Masters	Digital Anel / Green	Primavera 99
Rayman 2	Ubisoft	Primavera 99
Ready for the Stars II	Microsoft / SSG	Primavera 99
Revenant	Edios Interactive	Primavera 99
Revelation	Terex Wolf / GT	Primavera 99
Screamers 3	Interplay	Primavera 99
Secret of Vulcan Fury	EA	Primavera 99
Shogun: Total War	Apogee	Primavera 99
Shies	Accolade	Primavera 99
Slave Zero	Big Time / Avalon Hill	Primavera 99
Squad Leader	Activision	Primavera 99
Soldier of Fortune	Accolade	Primavera 99
StarCraft	Microsoft	Primavera 99
Star Trek: First Contact	Westwood	Primavera 99
Swords & Sorcery	Microbit	Verano 00
Tarzan	Ubisoft	Primavera 99
Team Fortress II	Valve / Sierra	Primavera 99
Tomorrow Never Dies	NGM	Primavera 99
Ultima: Ascension	Origin / EA	Primavera 99
USAF	Sierra / EA	Primavera 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 00
Warlords: Prophecy SSG	SSI / Hasbro	Primavera 99
Warrior	SSI Games	Primavera 99
Wheel of Time	GT Licensed	Verano 00
Wild, Wild West	SouthPeak	Primavera 99
Wings of Destiny	Pygopus	Primavera 99
Wizardry VIII	Sir Rich	Primavera 99
X-Com Alliance	Microbit	Primavera 99

Información de lanzamiento de software de Microsoft y EA. Los demás datos son de la industria.



Novedad

el mejor software original

Apache-Havoc

- Simulación completa de 2 helicópteros de combate: el US AH-64 Apache Longbow americano y el Mi-28N Havoc B ruso.
- Engine 3D especialmente diseñado para mejorar los gráficos de combates a baja altura con elementos reales que condicionarán la táctica de combate.
- Campañas Dinámicas con multitud de misiones y una campaña diferente cada vez que se juega.
- 3 amplias zonas de combate, hasta 250.000 Km².
- Misiones sobre todo tipo de condiciones atmosféricas: día, noche, al anochecer, sobre lluvia, nieve o niebla.
- Recreación exacta de la instrumentación de vuelo de los helicópteros.
- Nivel de dificultad configurable: desde arcade a simulador.



Misiones muy diversas



Desde arcade a simulador



Exacta instrumentación



Ya a la venta

Fields of Fire

WAR ALONG THE MOHAWK

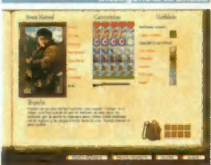
- Más de 40 personajes entre los que elegir, cada uno con sus propias habilidades, capacidades y personalidad.
- Una increíble campaña con más de 30 misiones.
- Estrategia en tiempo real con nuevos y originales elementos, como las negociaciones con el enemigo, los traidores... Todo está contemplado en Fields of Fire.
- Inteligencia Artificial con nuevos recursos que provoca que el ecosistema evolucione en tiempo real.
- Nuevas habilidades de los miembros de tu equipo. Podrás construir trampas y barricadas, utilizar cañones, negociar con el enemigo, hacer emboscadas...
- Gran variedad de escenarios. Todos los personajes interactúan con el escenario según sus cualidades, de manera que las misiones son siempre diferentes.



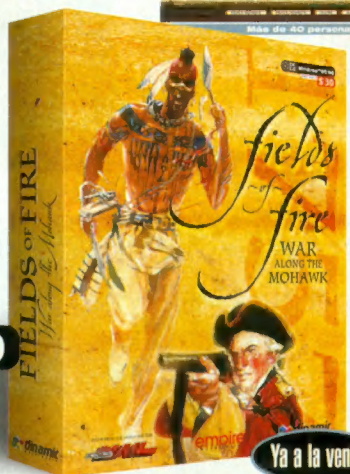
Gran variedad de escenarios



Inteligencia Artificial



Más de 40 personajes



Ya a la venta



PAR SELO \$ 30

101 Airborne



PAR SELO \$ 30

Grand Touring



PAR SELO \$ 30

Toyland Racing



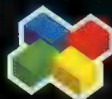
PAR SELO \$ 30

PC Fútbol 7 (98/99)

otros productos dinamic

es'99

al mejor precio

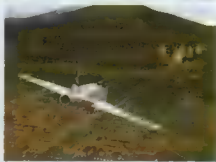
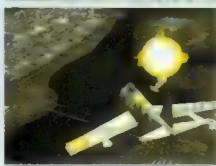


dinamic
MULTIMEDIA

www.dinamic.com

Mig Alley

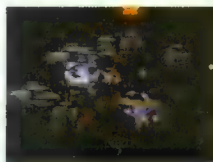
- Misiones configurables de inicio rápido y fácil acceso
- Modalidad de campaña puede ser totalmente personalizada, ofreciendo misiones por defecto para una respuesta más instantánea.
- Más de 100 aviones en el aire simultáneamente luchando por la victoria.
- Los paisajes 3D ondulantes más impresionantes jamás vistos en una computadora, basados todos ellos en mapas y fotografías aéreas de la época, y en posteriores imágenes de los satélites espías.
- Rutinas de IA enemigas increíblemente complejas.
- Comunicaciones de radio totalmente en Castellano. Las líneas del frente cambian diariamente, dependiendo de lo que haya pasado durante ese día.
- Un motor gráfico totalmente nuevo con efectos, como por ejemplo, el napalm y las estelas.



Próximamente

THE LAST FRONTIER

- Innovador juego de estrategia en tiempo real en el que podrás encontrar dos interfaces de juego bien diferenciados: planetario y espacial.
- 4 Imperios entre los que elegir, cada uno con sus propias características diplomáticas, bélicas, comerciales, etc.
- 29 Escenarios y 12 Misiones especiales sobre una gran variedad de tipos de terrenos.
- 11 Tipos de naves espaciales, desde transportes tradicionales a mortíferos cruceros de combate.
- 36 Tipos de unidades (terrestres, marinas, aéreas y aéreas).
- 7 Tipos de mercancías para comerciar y aumentar la capacidad económica de tu imperio.
- Mega ataques de devastación masiva.
- Inteligencia Artificial muy desarrollada que controla aspectos fundamentales del juego (crecimiento de las ciudades, creación de ejércitos, dominio de territorios...)



Próximamente



\$ 30



\$ 30



Pro-Pinball
Big Race Usa



Tribal Rage



Combat
Chess

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR

MAIL

Virrey Loreto 3879 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

Unreal Tournament



FICHA TÉCNICA

- CATEGORÍA: Acción / Arcades
- COMPAÑÍA: GT Interactive
- DISTRIBUYE: Edusoft
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Octubre de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.gtinteractive.com
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: N/D

Apache Havoc



FICHA TÉCNICA

- CATEGORÍA: Simuladores
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUYE: Centro Mail
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Octubre de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.dinamic.com
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: N/D

Shadow Man



FICHA TÉCNICA

- CATEGORÍA: Aventuras / RPG
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUYE: Microbyte
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Octubre de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.acclaim.net
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: N/D

System Shock 2



FICHA TÉCNICA

- CATEGORÍA: Aventuras / RPG
- COMPAÑÍA: Electronic Arts
- DISTRIBUYE: Microbyte
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Octubre de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.ea.com
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales
- PRECIO ESTIMADO: N/D

Kingpin



FICHA TÉCNICA

- CATEGORÍA: Acción / Arcades
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUYE: Tele Opción
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Octubre de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.interplay.com
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales
- PRECIO ESTIMADO: N/D

Microsoft International Football 2000



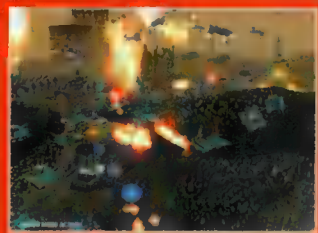
FICHA TÉCNICA

- CATEGORÍA: Deportes
- COMPAÑÍA: Rage Software
- DISTRIBUYE: Microsoft
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Octubre de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.microsoft.com
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: N/D

Otros lanzamientos de este mes:

TÍTULO	GENERO	COMPAÑÍA	DISTRIBUYE	PRECIO ESTIMADO	TÍTULO	GENERO	COMPAÑÍA	DISTRIBUYE	PRECIO ESTIMADO
• Dragon Storm	Acción / Arcades	Red Storm	Edusoft	N/D	• Dragon Storm II	Acción / Arcades	GT Interactive	Edusoft	N/D
• Dragon Arena	Aventuras / RPG	Cryo / Friendware	Centro Mail	N/D	• Dragon Storm III	Acción / Arcades	interplay	Unisei	N/D
• Elite: Millennium	Estratégicos	Westwood	GTC Ribbon	N/D	• Dragon Storm IV	Estratégicos	Eidos	Unisei	N/D
• Elite: Gold Edition	Estratégicos	Microprose	Tele Opción	N/D	• Dragon Storm V	Estratégicos	3DO	Tele Opción	N/D
• Elite: Millennium	Acción / Arcades	Acclaim	Microbyte	N/D	• Dragon Storm VI	Estratégicos	Virgin	GTC Ribbon	N/D
					• Dragon Storm VII	Aventuras / RPG	Red Orb	Edusoft	N/D

ES HORA DE TOMAR EL DESTINO DE
LA TIERRA EN TUS PROPIAS MANOS.



En el año 2085 el Colapso llegó rápidamente. Solo unos pocos tuvieron la fuerza e inteligencia para reconstruir el mundo después del holocausto nuclear. Vos fuiste uno de ellos...

WARZONE 2100

ESTRATEGIA DE ALTIMA



Adquiere en todos los locales
Musimundo • Falabella

EIDOS
INTERACTIVE
IVA A LA GUERRA!

xtreme cd

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "Xpc.cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los parches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que queramos instalar. Si tienen algún comentario, duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar; ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que si hacer click sobre algún demo, patch o video, por allí general hay una demora de hasta 111 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



Unreal Tournament

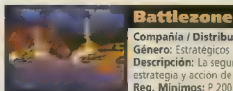
Compañía / Distribución:

Epic Games / Eidosoft

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 51 MB

Descripción: Una espectacular demo del principal protagonista del Quake III, con la callosa grafica del Unreal.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, SOLO Glide (Picas Chisot Voodoo / Banshee)



Battlezone 2

Compañía / Distribución: Activision / Tele Opción

Género: Estratégicos

Tamaño: 15 MB

Descripción: La segunda parte de uno de los mejores juegos de estrategia y acción de todos los tiempos.

Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Darkstone

Compañía / Distribución: Delphine Software / Take 2 Int.

Género: Aventuras / RPG

Tamaño: 27 MB

Descripción: Una mezcla de varios generos en un juego que nos recuerda al Diablo, pero todo en 3D.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Delta Force 2

Compañía / Distribución: Novologic

Género: Simuladores

Tamaño: 31 MB

Descripción: La continuación de uno de los nuevos títulos de la camada de juegos de acción con altas dosis de táctica.
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Driver

Compañía / Distribución: Reflections / Eidosoft

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 14 MB

Descripción: Persecuciones con la pie diablado en el acelerador.

Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



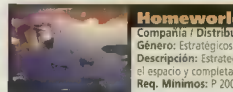
El Guardian De Las Tinieblas

Compañía / Distribución: Cryo / Centrol Mail

Género: Aventuras / RPG

Tamaño: 11 MB

Descripción: Una nueva aventura de Cryo con fuertes elementos de acción, totalmente en castellano.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Homeworld

Compañía / Distribución: Relic Ent. / Sierra

Género: Estratégicos

Tamaño: 65 MB

Descripción: Estrategia en tiempo real, pero por primera vez en el espacio y completamente en 3D.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



Legacy Of Kain: Soul Reaver

Compañía / Distribución: Eidos Interactive / Unreal

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 17 MB

Descripción: La venganza de Raziel esta en tus manos.
Req. Mínimos: PII 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



NHL 2000

Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte

Género: Deportes

Tamaño: 44 MB

Descripción: La última entrega de la serie de juegos de hockey, con un realismo sin igual.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Prince Of Persia 3D

Compañía / Distribución: Red Orb / Eidosoft

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 52 MB

Descripción: Un clásico que vuelve totalmente renovado y en 3D.
Req. Mínimos: PII 233 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D / Glide



Rally 2000

Compañía / Distribución: Europress / Centro Mail

Género: Simulador

Tamaño: 67 MB

Descripción: Escenarios impresionantes para este nuevo simulador de Rally.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



Rayman 2

Compañía / Distribución: Ubi Soft

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 59 MB

Descripción: Los grutas han tomado el mundo de Rayman. Sólo con la ayuda de Ly, el hada, podrás vencerlos.
Req. Mínimos: P 100 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



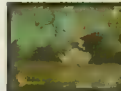
Rainbow Six: Rogue Spear

Compañía / Distribución: Red Storm

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 54 MB

Descripción: El equipo antiterrorista más famoso con una misión para poner todos los sentidos en estado de alerta.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Tarzan: The Action Adventure

Compañía / Distribución: Disney

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 15 MB

Descripción: Revivir la película de Disney con este arcade de lo más adictivo.
Req. Mínimos: P 166 MHz, 24 MB RAM, Direct 3D



StarSiege: Tribes

Compañía / Distribución: Dynamix

Género: Acción / Arcades

Tamaño: 26 MB

Descripción: El esparadismo demo de uno de los mejores juegos Multiplayer en Internet del momento.
Req. Mínimos: P 166 MHz, 32 MB RAM, OpenGL / Glide

Y como siempre los parches más importantes y los videos de los juegos por salir.

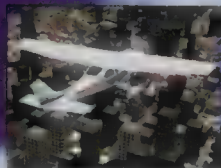
**SI TU CORAZON AUN NO SE HA ACELERADO,
PODRIAS CHEQUEAR SI TODAVIA LATE.**



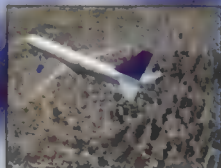
**El Concorde.
Vuela a Mach 2.
Pesa 175.000 kilos.
Es tuyo para que lo vuelas.**



Experimenta los escenarios 3D



Utiliza factores climáticos reales



Aterriza en 29.000 aeropuertos mundiales



www.microsoft.com/games/fsim

Microsoft

PREVIEWS

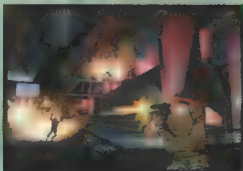
IMÁGENES Y REPORTE EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN



Warcraft III

15

Luego de un intento fallido por parte de la compañía al intentar crear una aventura gráfica con esta probada franquicia, los programadores de Blizzard regresarán el año entrante a la carga con el Warcraft III. La sorpresa es que el juego no será una continuación tan previsible como se podría suponer, sino un innovador título en un nuevo género "híbrido" creado por la compañía: Juego Estratégico de Rol.



Command & Conquer: Renegade

18

Estamos ante un gran juego, que hará las delicias de todos los seguidores de la saga y de todos los fanáticos del género, sólo que para algunos, este C&C no será el producto revolucionario que estaban esperando, sino una versión mejorada del original.

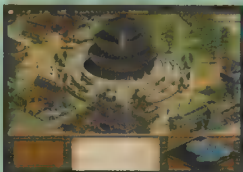


Blade

20

Por lo que pudimos ver hasta el momento, este ambicioso proyecto de la gente de Rebel Act Studios promete ser algo que sin dudas dará que hablar, especialmente porque según parece tendrá un nivel de realismo que nos ve muy frecuentemente en este tipo de juegos.

En esta nota les mostramos todo acerca de Blade, que se perfila como una de las grandes revelaciones para el próximo año, en cuanto a aventuras de acción se refiere.



Age of Empires II: The Age of Kings

24

Tras haber probado el juego durante un mes, he de reconocer que, si Age of Empires era un buen juego, Age of Kings es mejor aún: los defectos que impedían considerar a Age of Empires un clásico, han sido corregidos en esta nueva versión casi en su totalidad.

Hablaremos acerca de los cambios, mejoras, e impresiones en general que nos ha producido esta pre-release de Age of Empires II.

Warcraft III

En esta ocasión, los orcos y los humanos deberán enfrentarse a un enemigo mucho más peligroso...



■ El nuevo engine, a pesar de ser completamente en 3D, tiene un nivel de detalle sensacional.

■ Por Martín Varsano

El género de la estrategia en tiempo real siempre ha tenido dos parámetros de comparación: Por un lado el clásico de Westwood Studios, Command & Conquer (del cual tuvimos oportunidad de ver y probar su última encarnación en el número anterior), y por el otro lado uno de los niños mimados de Blizzard: Warcraft.

Luego de un intento fallido por parte de la compañía al intentar crear una aventura gráfica con esta probada franquicia, los programadores de Blizzard regresarán el año entrante a la carga con el Warcraft III. La sorpresa es que el juego no será una continuación tan previsible como se podría suponer, sino un

innovador título en un nuevo género "híbrido" creado por la compañía: Juego Estratégico de Rol. ¿Qué es exactamente este nuevo género, y cómo modificará la jugabilidad del Warcraft III con respecto a sus predecesores? La nota a continuación develará estos misterios y mucho más...

Jugarse todo  todo

Antes que nada hay que aplaudir a los desarrolladores, ya que se van a jugar el todo por el todo modificando la mecánica de un juego que gozaba de excelente salud. Casi todos sabemos que con sólo optimizar el viejo engine y realizar unas cuantas modificaciones superficiales, el Warcraft III bien podría haber sido un éxito instantáneo. Si se estaban haciendo la idea de que la cosa iba encaminada para ese lado, dejen de leer un momento y vean las fotos del juego, y



en ese instante comprenderán que el proyecto del Warcraft

III es mucho más ambicioso, algo que promete brindar una experiencia totalmente innovadora a los jugadores. Por supuesto, el juego aún está en pañales (la fecha estimada de salida es para fin del año que viene), pero déjenme contarles las cosas que nos fuimos enterando del título.

¿Se acuerdan del manejo de los recursos, los ejércitos que creábamos, y la cantidad inmensa de construcciones que desarrollábamos en los anteriores juegos? Bueno, todo esto ha sido modificado a favor de un nuevo sistema en el cual lo importante será buscar aventuras y reclutar héroes. Todo en un entorno completamente interactivo (por si no me hicieron caso anteriormente y no le echaron una mirada a las fotos, el nuevo engine es completamente en 3D). En vez de formar gigantescos ejércitos para aplastar a nuestros enemigos, vamos a comandar héroes en todo el escenario, con unidades mucho más pequeñas. Algo así como las de "Heroes of Might & Magic", para que se den una idea.

Otro cambio importante es la creación de seis razas, en vez de las dos habituales. En el Warcraft III vamos a poder jugar con cualquiera de las seis, que por el momento incluyen a los orcos, los humanos y los demonios de una misteriosa dimensión conocidos como "Burning Legion", la fuerza que movía a los orcos a tener tan mal carácter en los dos juegos anteriores. Por el momento no existen datos de las tres razas restantes, pero lo que sí se pudo saber es que existirán además razas neutrales, que participarán del juego sin estar del lado de ninguno de los participantes. El motivo por el cual incluyeron a los demonios tiene su respuesta en la historia detrás del juego,

que es más o menos la siguiente:

Había una vez...

La historia se concentra principalmente en la lucha de los orcos y humanos contra los demonios. Los orcos han recuperado su herencia "shamanística" (o sea, confiar en los dictados de un brujo dentro de los clanes), librándose por fin de los influjos de la "Burning Legion". Al parecer, el comportamiento casi loco de los orcos se debía al poder de los demonios sobre estos guerreros, que aunque son de pocas palabras, al final no resultan ser tan malos como parece.

Por el otro lado los humanos no están en su mejor momento: La alianza se ha desmembrado, y la idea de hacer algún tipo de sociedad con los orcos para combatir a los seres de otra dimensión ya no parece tan descabellada a los oídos humanos.

Ahora veamos un poco en detalle qué vamos a descubrir en este nuevo híbrido creado por Blizzard.

La diferencia está en el RPS

El mayor cambio, como mencionamos anteriormente, ha sido la inclusión del Warcraft III en un nuevo género llamado por la gente de Blizzard "RPS", o Juego Estratégico de Rol. La diferencia radica en que en esta



ocasión los programadores van a hacer hincapié en la historia, incluyendo una gran cantidad de héroes, NPCs (personajes controlados por la computadora) y mundos interactivos. Según comentarios de la empresa, los juegos estratégicos tradicionales tienen un 70% del juego concentrado en la construcción de las bases y recursos, y el 30% restante en los combates tácticos. Con el Warcraft III esperan revertir los porcentajes, para que pasemos un 30% de nuestro tiempo construyendo nuestras bases y organizando las tropas, y el 70% nos saquemos los ojos con nuestros contrincantes, busquemos recompensas e interactuemos con el mundo y los personajes que en él deambulan. Como pueden ver, el cambio es bastante grande y arriesgado, pero no nos cabe la menor duda de que si está bien implementado, va a resultar un

éxito sin precedentes para el género.

Como es lógico, todo el movimiento de tropas, armado de estructuras y otras menudencias requerirá algún tipo de recompensa para nuestros trabajadores, por lo que Blizzard ya se ha decidido por el viejo y conocido "metal dorado", aunque por el momento desconocen cómo se manejarán este tipo de recursos.

Estoy hecho un demonio...

Por el momento, las razas confirmadas en el juego son tres. Los humanos, orcos, y los malignos demonios. En un demo que pudimos apreciar se vieron ejércitos de esqueletos, por lo que se puede suponer que una de las razas que aún permanecen sin conocerse podrían incluirlos, pero esto es sólo un rumor; y además cabe la posibilidad de que sean alguna de las razas neutrales.

Para los que quieren saber más de los demonios (también conocidos como "Burning Legion") por el momento cuentan con "The Infernal", un gigante que está completamente en llamas. Lo que se dice un tipo calentón, bah.

Como es de esperarse en un juego de estas características, se descarta el soporte para varios jugadores por red o internet, así que vayan haciendo cola para poder manejar a la "Legión en Llamas" ... ☒



■ El mayor cambio ha sido la inclusión del Warcraft III en un nuevo e imaginativo género: El RPS.

Command & Conquer: Renegade

Una de las franquicias más lucrativas de Westwood a la conquista de un nuevo frente



■ Volando en pedazos la Honda de Nod nos libramos de nuevos soldados.

■ Por Maximiliano Peñalver

Hasta ahora conocido como Command & Conquer: Commandos y ahora con nuevo subtítulo: Renegade, Westwood se apresta a expandir su universo más popular al mercado de las arcades 3D.

Obviamente no es algo apresurado, ni mucho menos. El proyecto ya tiene más de dos años de producción y aunque realmente dudamos que logren su objetivo de lanzarlo a principios del 2000, nos parece que este nuevo C&C puede llegar a tomar a más de un fanático del género por sorpresa.

■ Un proyecto muy ambicioso

Aunque uno no se lo haya imaginado

jamás, la idea de caminar en primera persona por los entornos de lo que fuera el Command & Conquer original, no deja de ser alucinante. Ya desde el vamos los fanáticos se imaginarán lo que puede llegar a ser caminar entre los harvesters (evitando

seguramente el Tiberium, que nos haría pelota) o destruir una imponente Hand of Nod, de la que no pararian de salir nuevos soldados.

La idea, como podrán ver, es fantástica. Y el potencial, sin límites. Si a esto le sumamos que las fotos lanzadas por Westwood prometen mucho (quizás demasiado para lo que nuestro fanatismo pueda acumular), no vemos la hora de que el proyecto se haga realidad. Pero... será posible...

■ Una cuestión de perspectiva

Aunque para muchos sea una desilusión, la perspectiva seleccionada para el juego es en tercera persona (a la Tomb Raider), aunque el juego dista de ser una aventura como las de Lara. Nuestro personaje, el comando clásico del C&C original será el encargado de crear caos y destrucción en las bases de los Nod. Renegade promete una amplia gama de opciones en el campo de la jugabilidad y aunque podremos hacernos los Rambos y entrar a tiro limpio en una construcción yard, también será posible utilizar métodos más discretos... y seguros. Aunque nuestro personaje tiene un aguijón increíble y hasta es capaz de capturar vehículos enemigos, seguramente tendrá todas las de perder si entra como pancho por su casa en el templo de los Nod, donde seguramente será sacrificado, con mucho dolor y sufrimiento, en el nombre de Kane.

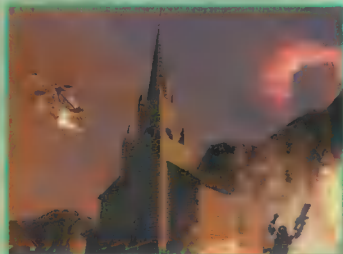


■ Morimos por saber si ese helicóptero podrá ser pilotado.

El juego contará con 15 misiones, y como no podía ser de otra manera incluye un modo multiplayer como para que la cosa no quede ahí. Aunque nos come la duda por saber si sólo veremos estructuras y unidades Nod o (aunque sea para el modo Multiplayer) si se modelarán las de los GDI, siempre recordando claro, que después de todo no es un juego de estrategia en tiempo real en 3D, ni mucho menos.

Un arsenal a nuestra posición

Nuestro comando, no solo se deberá

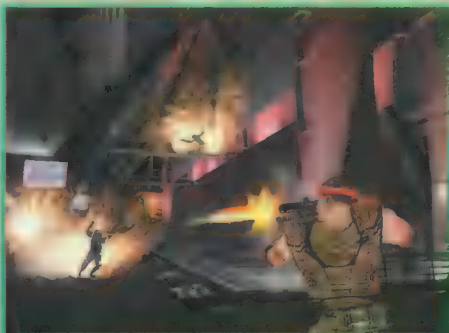


valer de los vehículos y armas que encuentre a su paso, ya que el arsenal con el que empieza, nos recuerda a un amigo de las consolas, Solid Snake de Metal Gear Solid. Un rifle sniper (que no solo permite ver sino que también

escuchar), binoculares, anteojos de visión nocturna y cómo no, una buena carga de C4 por si nos queremos llevar un edificio en pedacitos.

El resumen

C&C: Renegade nos parece una de las mejores propuestas en el brillante



¡Tomen eso fanáticos! ¡Muerte a Kane!

futuro de los juegos para PC, con una ambientación ideal y conocida por millones de jugadores en el mundo entero, este juego tiene todas las de ganar desde el vamos, lo único que tememos es que por lo ambicioso del proyecto se les vaya un poco de las manos. Esperemos que estemos equivocados... ☒

HARD & TECH

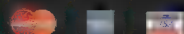
COMPUTACION

¡NUEVA DIRECCIÓN!
MONTEVIDEO 887 (1019) CAP. FED.
TEL: 4811-9219 e-mail: hard-tech@cinectis.com.ar

UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS

<p>\$55</p>	<p>CALL</p>	<p>CALL</p>	<p>\$29</p>	<p>\$49</p>	<p>CALL</p>
<p>CALL</p>	<p>\$49</p>	<p>\$55</p>	<p>CALL</p>	<p>\$10</p>	<p>\$10</p>

TODAS LAS TARJETAS



MÁS DE 3000 TÍTULOS EN STOCK
 EDUCATIVOS - ENCICLOPEDIAS - DISEÑO - DIDÁCTICOS - INSUMOS

Desarrollador: Rebel Act Studios
 Editor: Rebellion
 Plataformas: Xbox 360, PS3, PC
 Fecha de lanzamiento: 2010

Blade

A simple vista, parece ser que estamos ante uno de los candidatos más fuertes a estar en los primeros lugares de este género para el próximo año

■ Por Santiago Videla

Por lo que pudimos ver hasta el momento, este ambicioso proyecto de la gente de Rebel Act Studios promete ser algo que sin dudas dará que hablar, especialmente porque según parece tendrá un nivel de realismo que no se ve muy frecuentemente en este tipo de juegos.

La historia

El argumento de esta aventura está centrado en una poderosa espada de un antiguo guerrero casualmente conocido con el nombre de "Blade", esta espada le otorgaba increíbles poderes a quien la estuviese usando.

Para evitar que ese tremendo poder pudiese caer en malas manos, los sabios de esa época decidieron sepultar la espada junto con el cuerpo de "Blade" y sellar la tumba con cinco llaves que luego serían escondidas en distintos lugares alrededor del mundo y custodiadas celosamente por poderosos caballeros.

El problema comienza cuando un poderoso hechicero llamado Dal Gurak,



■ Créase o no, estas imágenes corresponden a una versión que todavía no soporta aceleración 3D.

logra apoderarse de una de estas llaves y comienza a buscar las otras cuatro, con el fin de adueñarse de la misteriosa espada y sus poderes.

Como ya se imaginarán, la tarea de evitar que este mago ponga sus manos en la espada de "Blade" nos corresponderá a nosotros y de seguro, lograrlo no será nada fácil.

caballero y un enano y como era de esperarse, cada uno de ellos tendrá una serie de ventajas y debilidades (fuerza, velocidad, agilidad, etc.), que nos obligarán a encarar la acción de varias formas diferentes.

Una de las características más notorias de este juego, es su tecnología, porque además de tener una calidad gráfica de primera, parece ser que usará propiedades físicas muy reales, que afectarán la forma en la que cada personaje se desenvolverá en el mundo que lo rodea.

Estas propiedades físicas, también jugarán un papel importante en el aspecto visual del juego, porque le darán a cada entorno una atmósfera mucho más creíble y además nos permitirán hacer muchas cosas que normalmente no suceden en este tipo de juegos.

También parece ser que Blade será un juego bastante violento, ya que por lo que se sabe hasta ahora, nuestros personajes van a tener movimientos especiales con los que podremos decapitar a un enemigo o



Principales características

Blade será una aventura de acción vista en tercera persona al mejor estilo de la serie de Tomb Raider, pero ambientada en la época medieval.

En este juego podremos seleccionar cuatro personajes diferentes que podrán ser: Un guerrero, una amazona, un



AGE EMPIRES THE AGE OF KINGS

No has nacido noble
pero tu destino es gobernar como un rey

- COMANDA TUS CABALLEROS EN ATEMORIZANTES FORMACIONES.
- DOMINA LOS MERCADOS MUNDIALES.
- PERSONIFICA A WILLIAM WALLACE, SALADIN, BARBARROSA, JUANA DE ARCO Y GENGHIS KAHN.
- ESCUCHA A LOS MONJES HABLAR DE TRECE GUERREROS Y CIVILIZACIONES, TODAS EN SUS PROPIOS DIALECTOS.
- CONSEGUI LA VICTORIA A TRAVÉS DE COMULSTAS, SAURERAS ECONOMICAS, O EXPLORANDO.
- ENCONTRA LA GLORIA EN www.microsoft.com/games/age2

Microsoft



■ Esta aventura puede llegar a ser una de las grandes sorpresas para el próximo año.

simplemente cortarle un brazo o una pierna, pero esto no termina aquí, porque una vez que hayamos hecho esto vamos a poder agarrar el brazo o la pierna que se le haya "caído" a nuestro rival y usarla como arma para sacudirle un par de masazos más, en caso de que todavía quiera seguir molestando.

La aventura en sí estará compuesta por

unos 15 niveles ambientados en los más diversos escenarios, que prometen ser más grandes que en cualquier otro título del género y completarlos nos tomará un buen par de horas. Por otro lado tendremos una mayor cantidad de cosas para hacer dentro de cada nivel, además de explorar y apretar botones o mover palancas y ese tipo de cosas a lo que estamos bastante acostumbrados.

Con respecto a los gráficos, como pueden ver en las imágenes que acompañan esta nota el nivel de detalle es muy elevado y de acuerdo a lo que está anunciado por sus productores los modelos de los distintos personajes y enemigos tendrán una gran cantidad de polígonos (hasta 2.500 en los enemigos más grandes) que les permitirán usar formas muy complejas.

Hay que destacar que las fotos que pueden ver aquí están tomadas de una versión de prueba que todavía no soporta ace-

leración 3D, por lo que es muy posible que lo que se verá en la versión final sea bastante mejorcito que esto.

Otro detalle interesante de Blade es que además de la modalidad para un solo jugador, podremos jugar en varios modos "Multiplayer" que irán desde el clásico "Deathmatch" y sus diferentes variantes, hasta un modo cooperativo que al parecer nos va a dar la posibilidad de jugar la aventura entre varios, por medio de una red y también está anunciado que ofrecerá soporte para jugar por Internet.

¡Podería, podría...

Por el momento, Blade está en etapas de desarrollo y todavía falta bastante como para que podamos ver un demo o al menos una versión que nos muestre cómo se verá el producto final. Si bien ni en Rebel Act Studios ni en Infogrames han dado una fecha definitiva para su lanzamiento, se estima que el juego estará listo para hacer su aparición alrededor de mediados del año próximo, así que estén atentos, porque cuando sepamos algo más al respecto se los vamos a hacer saber. ■



■ Blade usará algunos efectos especiales de aquellos.

REVOLT

Radio control con sensaciones reales, armas espectaculares, ambientes increíbles y gráficos alucinantes.

Adéntrate en circuitos llenos de obstáculos que tendrás que apartar de tu camino o lanzar contra tus adversarios.

Conduce por escenarios con los que siempre has soñado, pero nunca antes habías conocido.

¡Destruye jugueterías, museos y arrasa jardines botánicos!

¡Causa enormes destrozos con coches enormemente pequeños!



Microbyte S.A. Poz. Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires

Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444

Servicio de Atención al Usuario

Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Acclaim

www.acclaim.net

REVOLT TM y Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Acclaim. Distribuido por Microbyte S.A.

MICRO

¡CARRERAS DE COCHES DE RADIO CONTROL!

AGE EMPIRES II

THE AGE OF KINGS

FICHA TECNICA

Diego Bournot

Microsoft renueva el desafío, esta vez en la Edad Media...

Tras nuestro primer encuentro con la segunda parte de uno de los estratégicos en tiempo real más vendidos de la historia, ya de reconocer que estaba ansioso por jugar a Age of Empires II, y finalmente tuve la ocasión de probar la versión beta de este juego. La misma que se provista en la CD, el estampado original, el poseía todos los elementos que incluirán en el original: el tutorial, todas las campañas, todos los modos multijugador, soporte para juego online, historia de las civilizaciones, e incluso un manual preliminar, y un árbol tecnológico impreso explicando las ventajas e inconvenientes de cada civilización, y todo faltando en los meses para la el lanzamiento del producto. Tal es prueba de la seriedad y caracterización Microsoft, y indicador de que este juego probablemente no sufrirá retrasos en su lanzamiento, como lamentablemente viene siendo costumbre de las grandes producciones de este rubro, las cuales llegan a sufrir retrasos de un año o más (recuerdan las propagandas de C&C: Tiberian Sun, lanzamiento más importante de 1998?).

Tras haber probado el juego durante un mes, ya de reconocer que si Age of Empires era un buen juego, Age of Kings es mejor aún: los defectos que impedían considerar a Age of Empires un clásico, han sido corregidos en esta nueva versión casi en su totalidad.

A continuación, pasemos a hablar acerca de los cambios, mejoras, e impresiones en general que nos ha producido esta pre-release de Age of Empires II.

Las campañas

Teniendo en cuenta que las campañas, y el flujo del juego en modo monousuario fueron los más grandes defectos de Age of Empires, comenzaremos por discutir este punto en primer lugar. Las misiones aburridas y poco inspiradoras de Age of Empires mostraron a Microsoft y Ensemble Entertainment la necesidad de mejorar este



aspecto del juego, y evidentemente han aprendido la lección. Como se demostró en 1998 con Starcraft, los usuarios dan una gran importancia a una historia excelentemente contada y mezclada con un modo monousuario con misiones variadas y excitantes.

El tutorial utiliza el conflicto entre escoceses e ingleses (el cual se hiciera famoso en el film "Braveheart" de Mel Gibson acerca de la vida del líder escocés William Wallace), para enseñar al jugador los lineamientos básicos de Age of Empires II. Los primeros escenarios enseñan cómo mover unidades, juntar recursos, pelear, y luego ideas más avanzadas como formaciones e investigación, terminando el tutorial con la Batalla de Falkirk. Durante todo ese tiempo, una voz



con acento escocés exhorta al jugador a juntar recursos, explorar el terreno y pelear. De esta forma, el tutorial está inteligentemente concebido como una mini-campaña para ir "ambientando" a los jugadores noveles en Age of Empires II.

Las verdaderas campañas poseen un mapa para mostrar el progreso que realizamos con cada escenario, y cada vez que se gane uno, se mostrará qué es y qué se ha logrado. Por ejemplo, en la campaña Mongol, nuestras tropas marchan adentrándose en China y luego hacia el oeste, atravesando Asia Central y el extremo oeste asiático, con banners al largo de toda la campaña indicando dónde hemos estado y dónde debemos ir. Su vez, entre escenarios recibiremos un briefing compuesto por un slide show y una voz que nos indicará qué hacer y nos preparará para la acción subsiguiente. No obstante, una buena presentación no puede cubrir escenarios pobremente diseñados, y tanto Ensemble Entertainment como Microsoft saben, por lo cual han empleado muchísimo tiempo en rediseñar y balancear los escenarios, para hacerlos más divertidos, excitantes y competitivos. En total, hay cuatro campañas (además la mini-campaña que sirve de tutorial) para completar, y todas llevan el nombre del líder central al que seguimos en cada campaña: Juana de Arco, en la cual tomaremos el papel de un subordinado de Juana de Arco y deberemos liderarlos a los franceses a la victoria sobre los ingleses; Saladino, en la cual, como los defensores sarracenos, deberemos defendernos de los invasores europeos en las Cruzadas; Genghis Khan, en la cual lideramos a la horda mongol e intentaremos emular las legendarias conquistas de Genghis Khan, y Federico Barbarroja, campaña en la cual deberemos unificar las tribus Germanas en un Sacro Imperio Romano Germánico, y mantenernos firmes contra las ciudades-estado italianas y los ataques políticos de la Iglesia.

Construyendo nuestro Imperio

Age of Kings no se aparta mucho en su modo de construcción y recolección de recursos de Age of Empires, lo cual a su vez no es muy diferente en este aspecto del estilo de juego en tiempo real de la serie Warcraft. En Age of Empires, comenzando con algunos obreros, debíamos explorar el mapa, investigar tecnologías y formar

un ejército con el cual conquistar a nuestros enemigos, avanzando desde una edad tecnológicamente simple, a través de las siguientes tres eras, cada una de las cuales nos abría las puertas a unidades más avanzadas y novedosas tecnologías. Age of Kings no se aparta de este exitoso estilo de juego, pero agrega a mismo algunos pequeños cambios en la forma de recolectar recursos y un árbol tecnológico mucho más grande y variado. A continuación, pasaremos a detallar estos cambios y mejoras:

El comienzo es en la Edad Oscura, con tres obreros y un scout. El scout permite ahora que los jugadores exploren rápidamente el mapa mientras comienzan a construir su imperio, mientras que en Age of Empires era necesario sacrificar un obrero queríamos explorar el mapa rápido, ahora comenzamos con una unidad cuyo único trabajo consiste en revelarnos el mismo.

La recolección de madera, piedra y oro es la misma que en el juego original. Sin embargo, en Age of Kings, la recolección de piedra es de vital importancia, debido a que es el recurso principal para construir un castillo, el único edificio que produce la unidad única de cada civilización y el arma de asedio trebuchet. En esta versión beta, las canteras productoras de



piedra son un tanto escasas pero esto será solucionado seguramente por la gente de Ensemble Entertainment para el lanzamiento del juego original, dado que el balance y la mejora de los

escenarios es una tarea en la que mayor empeño han puesto con miras a no repetir los defectos de Age of Empires.

Otro cambio en Age of Kings, es la implementación de una mayor importancia del Mercado, lo cual podremos construir a partir de la Edad Feudal. En el mismo, se pueden comprar ahora recursos con



Las unidades están tan detalladas que las identificamos a simple vista.

oro, ■ vende recursos para obtenerlo. El Mercado ajusta sus precios en forma global, dependiendo ■ cuanto compremos ■ vendamos ■ usamos carretas ■ buques para efectuar nuestros intercambios, sólo podremos comerciar con puertos aliados ■ neutrales, mientras más lejos se halle ■ pueblo, recibiremos una cantidad mayor de oro por viaje.

Junta la comida

Para conseguir comida, podemos pescar, cazar, y juntar frutos silvestres, así como construir granjas desde ■ primera edad de nuestra civilización. Pero la forma más rápida ■ recolectar comida consiste en criar ganado. El ganado existe en pequeñas cantidades por todo ■ mapa, ■ cuando lo encontramos, ganamos control del mismo y podemos enviarlo a nuestro pueblo donde podemos convertirlo en comida rápidamente. La caza se ha modificado en Age ■ Kings, ahora podremos recolectar hasta 75 unidades ■ comida por cada viaje que realice un obrero, por ■ cual generalmente con un solo viaje aprovecharán ■ animal cazado en su totalidad, si bien la caza siempre es una forma secundaria de recolección de alimentos, es viable como fuente principal para algunas civilizaciones como los Góticos y los Mongoles, los cuales tienen bonus de cacería.

Una nueva forma de recolectar alimentos es mediante ■ trampas para peces, las cuales ■ pueden comenzar ■ construir en ■ Edad Feudal. Las trampas se fabrican sobre casillas con existencia de peces, las cuales se acaban ■ la misma forma que las granjas, pero ■ su vez pueden ser rellenadas.

Investigación y defensa

Age ■ Kings continúa con cuatro recursos que recolectar y cuatro eras, llamadas ahora Edad Oscura, Feudal, ■ los Castillos, e Imperial, pero expande en gran medida ■ árbol tecnológico y el combate. El énfasis en ■ juego aún está puesto en las batallas, pero hay más tecnologías económicas y defensivas que en Age of Empires; ahora podremos adquirir tecnología militar, económica, religiosa, ■ naval. La tecnología militar incluye los upgrades básicos



■ La versión completa se espera que esté disponible este mismo mes.

de defensa y armas ■ nuestras tropas, así como avances balísticos para un mejor ataque ■ distancia y química para adquirir ■ pólvora y flechas incendiarias. La tecnología económica incluye upgrades para las granjas, minería, carpintería, así como mejoras en la construcción y otras áreas. Las mejoras religiosas incrementan la curación y nivel de eficacia de la conversión ■ nuestros monjes, con ■ excepción de la fe, que beneficia a todas nuestras unidades que no sean monjes, otorgándoles un 50 % más de resistencia a la conversión. Las mejoras navales son específicas para nuestros barcos, acelerando ■ tiempo de construcción ■ incrementando su potencia y resistencia.

En cuanto a defensa, se han implementado algunos cambios con respecto a Age ■ Empires la gente ■ Ensemble ha tratado ■ evitar que en partidas multijugador ■ lucha se pueda definir mediante una ofensiva temprana (vulgarmente conocida como "rush"), en la cual un jugador crea una barraca apenas iniciada la partida y envía unidad tras unidad contra su oponente, ■ cual no espera un ataque temprano, hasta acabar con ■ Para ello, han creado ■ concepto de "garrison", que permite agrupar a ■ unidades dentro ■ edificaciones, lo cual las previene del daño y ■ permite atacar con ellas a los enemigos que intentan destruir la misma. A su vez, las



unidades que se encuentran destacadas dentro de una edificación curan sus heridas en poco tiempo. Esto es muy útil para evitar que en un ataque temprano sean muertos nuestros obreros. Para este caso en particular, he implementado una campana en el Town Center, la cual, al ser tocada, hará que hasta 15 obreros acudan al interior de este edificio a protegerlo y protegerse a sí mismos.

En la misma forma, podemos asignar hasta 5 arqueros obreros dentro de una torre. Los obreros añaden una cantidad de resistencia mínima a la torre, pero los arqueros añaden una cantidad de resistencia mayor.

Las Civilizaciones

Trece civilizaciones hacen su aparición en Age of Kings, y todas ellas poseen distintos modos de juego, lo cual crea una gran variedad de elección para el jugador, habiendo una civilización adecuada para cada tipo de estrategia. Los Celtas son una civilización fuerte, rápida y agresiva, con bonus orientados a juego veloz, expansivo; constituyen la elección natural para el jugador con mentalidad ofensiva. Los Sarracenos, árabes del Oriente Medio, constituyen una avanzada civilización motivada por el comercio. Los Bizantinos, la más avanzada civilización de Age of Kings, hace una aparición estelar y puede transformarse en la más dominante del juego. La segunda elección para los jugadores ofensivos constituyen los Góticos, los cuales tienen una gran capacidad para la conquista gracias a su excelente infantería. Los Persas son una civilización que ha sobrevivido al paso desde Age of Empires, y traen sus elefantes de guerra y algunos bonus interesantes. Los Teutones son una civilización compleja, con una excelente defensa, rápida producción, y un ejército lento y metódico, ideal para el usuario amante de sentarse tras una muralla y construir para la defensa. Los Francos, oriundos de Galia, constituyen una de las fuerzas militares más poderosas de Age of Kings, con un ejército versátil, bueno tanto para la defensa como para la ofensiva. Los Chinos poseen una fuerte civilización que posee considerables ventajas al comienzo del juego, pero no pierde fuerza en estadios más avanzados del mismo. Los Turcos constituyen una civilización formidable, reflejando fielmente la historia, que los signaba en esa época como una potencia militar de primer orden. Los Britones, con sus formidables arqueros, poseen una de las más poderosas civilizaciones de Age of Kings. Los Japoneses, poseedores de una de las mejores unidades de ataque rápido del juego, el Samurai, poseen la importantísima habilidad de expandirse rápidamente en el principio del juego. Los Mongoles constituyen una civilización tecnológicamente primitiva, pero poseen importantes bonus en su caballería. Por último, los Vikingos poseen ventajas relativas

a sus barcos.

Las mejoras y las unidades

El combate ha sido mejorado en gran medida, sobre todo, en la posibilidad de desahogar los ataques tempranos, tenemos la posibilidad de desarrollar todos los avances que nos permite la civilización enemiga,

con la cual podemos realizar combates con unidades variadas, y probar distintas tácticas. Los grupos básicos de tropas son infantería, caballería, arqueros, y armas de asedio. Ningún tipo de tropa es dominante, pero todas son buenas para alguna tarea en particular. La infantería es la tropa más ideal para atacar edificaciones, y pueden acabar con la mayoría de tropas enemigas que se acercan suficiente. La caballería provee la capacidad de efectuar ataques relámpago, del tipo "hit and run", y pueden terminar

rápidamente con los arqueros enemigos si pueden acercarse a ellos. Los arqueros están diseñados para proporcionar fuego de cobertura y apoyo a la infantería, mientras que las armas de asedio son fundamentales para destruir las fortificaciones enemigas. A su vez, la capacidad defensiva ha sido incrementada con respecto a Age of Empires, ya que ahora se pueden construir muros de madera en la Edad Oscura. Estos muros son huesos duros para la caballería y los arqueros. La infantería posee un buen ataque contra fortificaciones, en Age of Kings, queremos tomar ciudades fortificadas, las armas de asedio son imprescindibles. El delicado trabajo de balanceo de las unidades y los escenarios realizado en Age



Kings convierte en inservibles ciertas tácticas de combate que nos reportaban victoria en Age of Empires; si marchamos contra una ciudad con un ejército masivo compuesto de un único tipo de unidad, comprobaremos dolorosamente cómo nuestra impresionante horda es presa fácil de la defensa por unidades combinadas de nuestro enemigo. A diferencia del primer título de esta serie, en Age of Kings existen unidades que pueden parecer débiles a simple vista, pero están formidablemente especializadas en el combate contra un determinado tipo de unidad enemiga. Cada género de unidad (infantería, caballería y arqueros) posee dos sub-tipos de unidad; estándar es una unidad con mejores estadísticas multipropósito, mientras que la especializada es más débil pero especializada contra un cierto tipo de unidad enemiga: la unidad especializada de infantería, los lanceros, son la némesis de la caballería; los elefantes, en tanto que la caballería especializada, que monta camellos, es la unidad perfecta contra la caballería normal. Su vez, el arquero especializado, el skirmisher, está especializado contra los arqueros comunes. La contra los monjes es la caballería y los arqueros, y las armas de asedio, no están protegidas por infantería, son presa fácil de la caballería en cualquiera de sus formas.

Los gráficos y la interface

En este apartado, Ensemble Entertainment y Microsoft han realizado una fuerte apuesta. Mientras que en este momento los usuarios prácticamente esperan que todos los juegos que salen a la venta sean en 3D, la secuela de Age of Empires permanece como un



Las edificaciones modifican su aspecto al iniciar una nueva era.

juego 2D, con sprites en lugar de caracteres poligonales. La influencia en el mercado de Dungeon Keeper 2, Myth y Total Annihilation: Kingdoms, en mi opinión, no producirá ningún efecto de importancia en el éxito o fracaso de Age of Kings, sobre todo si la calidad forma parte de la vara con que medimos este juego. Los gráficos 2D de Age of Kings se ven excelentes, con una evolución lógica con respecto a Age of Empires. La animación de las unidades es excelente, y la vista de las edificaciones, pese a ser 2D, es muy buena. El terreno incluso presenta distintos grados de elevación y depresiones.

Un problema a corregir, que seguramente habrá sido solu-

cionado con la aparición del juego original, es la caída en picado de la performance en velocidad del juego cuando poseemos muchas unidades, lo cual entorpece en gran medida las partidas multiplayer, donde cada participante dispone de 50 unidades. Más, lo cual en esta versión beta entorpece al juego en gran medida.

La interface de Age of Kings es mucho más inteligente que la de Age of Empires. Se pueden setear puntos de reunión para las edificaciones, con lo cual las tropas mueven automáticamente hacia ese punto cuando son construidas. Si seteamos un punto de reunión en un recurso, los obreros se dirigirán a recolectarlo automáticamente cuando salen del Town Center. En adición a todo esto, se puede saltar entre eventos presionando la tecla [Home], al igual que en la expansión de Age of Empires, Rise of Rome. El uso de formaciones ha sido implementado para facilitar los desplazamientos de tropas, cuando múltiples tipos de unidades están agrupadas, todas se mueven a la velocidad de la unidad más lenta, para poder mantener toda nuestra fuerza unida.





■ Las altas resoluciones permiten gráficos de una calidad nunca vista.

Modo multiplayer

El modo multiplayer fue el mejor de Age of Empires: divertido, rápido, y adictivo, a la vez que poseía una complejidad y diversidad que hacía muy interesante, y, por suerte, Age of Empires II continúa esta tradición. Debido a que el juego está mejor balanceado que Age of Empires, las partidas multiplayer son más divertidas aún que antes, con una mayor variedad de civilizaciones en cada juego. En el primer título de esta serie, sólo la mitad de las civilizaciones (que no eran muy numerosas) poseían un juego entretenido, pero en Age of Empires ese no es el caso: ahora existe una civilización para cada tipo de jugador: hay una civilización altamente defensiva, los Teutones; y varias ofensivas, como los Góticos o Francos. Su vez, existen civilizaciones que disponen de bonus tempranos, como los Chinos y Bretones, y otras que explotan el juego avanzado, como los Turcos. Otra adición al modo multiplayer que presenta Age of Kings es un nuevo elemento llamado team bonus: cada civilización posee un bonus para juego cooperativo que sólo se activa en modo multiplayer. Los monjes Bizantinos, por ejemplo, curan tres veces más rápido cuando son parte de un equipo, mientras que los granjeros Chinos producen un 10% más de comida. Estas ventajas sólo se habilitan cuando nos aliamos con otro jugador en una partida multiplayer, lo cual hace a las alianzas estratégicas aún más importantes y beneficiosas.

Las partidas multiplayer poseen tres modos de juego: dos de ellos los conocemos de Age of Empires, mientras que el tercero es un nuevo tipo de juego denominado regicidio. Mientras que en los

dos primeros modos de juego nuestro objetivo consiste en destruir el reino de nuestros enemigos, en el modo regicidio nuestro objetivo consiste en eliminar a los otros reyes. Cada bando posee una unidad rey que puede moverse, y, obviamente, deberemos eliminar todos los reyes contrarios mientras conservamos vivo nuestro, en una suerte de Capture the Flag con banderas móviles.

Las opciones para juego multiplayer son similares a las de Age of Empires, sin embargo, se han agregado algunas más: ahora contamos con la posibilidad de setear un límite de población desde 25 hasta 200 unidades por bando, y podemos especificar más de una docena de tipos de mapas en los cuales jugar, setear alianzas con jugadores AI, o deshabilitar las alianzas por completo. Podemos setear "Fog of War" al estilo de Warcraft II, un mapa revelado al estilo de Total Annihilation, o un mapa completamente visible. Finalmente, la interface para juego online es similar a la de Age of Empires.

Conclusión

Tras haber jugado esta versión beta de Age of Kings durante casi un mes, debo decir que la promesa de un juego excelente no se vana. El juego multiplayer es muy divertido y complejo, y el problema de la caída de performance del juego en partidas con gran número de unidades no es preocupante teniendo en cuenta que no estamos ante el juego original y este defecto seguramente será corregido para su lanzamiento. Las campañas son mucho más imaginativas y divertidas que en el primer título de esta saga, proveyendo una experiencia single-player mucho más adictiva y mejor diseñada que Age of Empires. Las civilizaciones y unidades están muy bien balanceadas, habiendo opciones para cada tipo de jugador, bien hay algunas cuyos bonus son poco relevantes en comparación con otras, pero el proceso de balanceo no ha terminado aún. El énfasis puesto en aumentar la diversidad de unidades, y la creación de unidades especializadas y unidades únicas añaden complejidad y profundidad a la táctica de cada batalla. Añadiendo a esto un frondoso árbol tecnológico del cual disponemos con mejoras implementables en más de media docena de edificaciones, debo decir que Age of Kings promete ser un juego muy profundo, con una gran jugabilidad y muy adictivo. Quizás la complejidad que agradecemos los estrategas experimentados sea un poco demasiada para los principiantes, los cuales pueden verse abrumados por la gran cantidad de opciones disponibles, sobre todo al llegar a la Edad Imperial, pero realmente vale la pena esperar. Ensemble Entertainment y Microsoft pulen los pocos defectos que posee esta pre-release que hemos analizado, sin duda nos encontramos ante un verdadero clásico. X



Galería de imágenes

COMPAÑIA: Electronic Arts
DISTRIBUYE: Microbyte

FIFA 2000

DESCRIPCIÓN

Ya se acerca la nueva edición de este juego, sin dudas uno de los más populares en Argentina. EA ya lanzó las primeras fotos, junto con la noticia que adquirieron la licencia de Major League Soccer para ya implementarla en esta edición del FIFA. Algo que seguramente hará al juego más popular en los Estados Unidos ya que Electronic Arts podrá utilizar todos los logos, equipos y nombres de todos los jugadores asociados a dicha liga. Aunque todavía estamos a unos meses de su lanzamiento, podemos esperar que con la adquisición de la MLS, los nuevos modos de choque entre jugadores, sincronización de labios y cientos de detalles más hagan de este FIFA 2000 uno de los más interesantes en la historia de la saga.



COMPAÑIA: Remedy Entertainment / 3D Realms
DISTRIBUYE: G.O.D. / Edusoft

DESCRIPCIÓN

Incredible: Esa es la primera palabra que viene a nuestra mente tras admirar estas nuevas imágenes del Max Payne. Un juego que algunos creían que quedaría en el limbo y sin embargo, gracias a estas nuevas fotitos, demuestra un estado de salud inmejorable. Este juego, que supo asombrarnos hace dos años con el lanzamiento de un video de presentación mostrado por primera vez en el E3 del '98, está tomando forma definitiva y se espera que su jugabilidad siga el estilo de los clásicos Tomb Raider o del más reciente Shadow Man, aunque en un ambiente mucho más realista y violento. Es destacable el nivel de detalle que están alcanzando los decorados y se prevé que el movimiento de nuestro protagonista será uno de los más detallados en años.

Max Payne



LA GUERRA PARA LA QUE TE HAS ESTADO
PREPARANDO ESTA A PUNTO DE EMPEZAR

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Westwood

IMPORTA Y DISTRIBUYE



TELÉFAX 4864-5900

Llegaron las Impact TNT2 Ultra!

Serie AGP - Exclusivo placas de 32MB!



Placa para Hardcore Gamer, Image driver

Exclusivo en AMD 3D Now 40% más rápida que la V100



AGP 1X 32MB



AGP 1X 32MB

Modelos:

Impact TNT2 32MB

Impact TNT2 c/ TV & DFP 32MB

Impact TNT2 M64 32MB

Impact TNT2 Ultra 32 MB

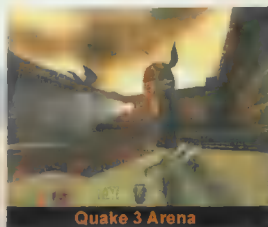
Impact TNT2 Ultra c/TV 32MB

Modelos:

Hulk 4 GT 32MB

Hulk 4 Pro+ 32MB

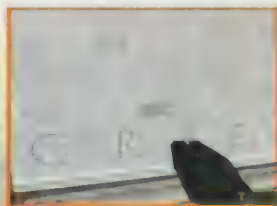
Hulk 4 Pro+ c/TV & DFP 32MB



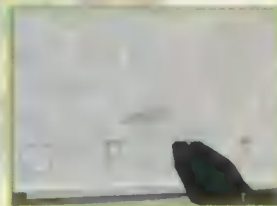
Quake 3 Arena



Kingpin



Hulk 4
2048x2048 (S3TC)



Voodoo3
256x256



Alien Vs Predator



Castrol Honda 2000

TEPPRO

TEPPRO

DISCOVER

Bolívar 388 Tel: 4-656-4671

Ramos Mejía

MEXX

Av. J.B. Alberdi 1233 piso 1 Tel: 4-433-3829

Cap. Fed.

RT Computación

Av. Pueyrredon 1357 Tel: 4821-3058

Cap. Fed.

PHONEMARK

Moreno 1555 Tel: 4-371-1447

Cap. Fed.

PREVIUS

Florida 537 piso 1 Loc.465 Tel: 4-394-1999

Cap. Fed.

TECHWAY

Florida 537 PB Loc.389 Tel: 4-327-3957

Cap. Fed.

Nuevo Líder en Aceleradoras 3D



Official F1 Racing

**Para que los juegos 3D
cobren vida ...**

necesitas una aceleradora

TEPPRO



Peace Maker



ReVolt

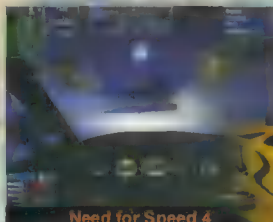
	IMPACT TNT2 GTV y SVHS	HULK4 GTVHS y DFP	V775	V5 3000
Bus Type	4x	4x	4x	2x
Memory	32 MB	32MB	32MB	16MB
Million triang/sec.	9 Million	8 Million	9 Million	7 Million
AGP texturing	Si	Si	Si	No
Render Quality	32-bit	32-bit	32-bit	16-bit
Large Texture support	2048x2048	2048x2048	2048x2048	256x256
OpenGL Support	OpenGL	OpenGL	OpenGL	MiniGL
Maximum 3D res.	2048x1536	1920x1440	2048x1536	1920x1200
S3TC Support	No	Si	No	No
MPEG2-DVD descomp.	Si	Si	Si	Si
Output (Salida)	TV, SVHS DFP	TV, SVHS DFP	No	TV y SVHS

Carta PCI

Modelos:

Hulk III 12MB (Voodoo2) La mas vendida!

**Hulk III Banshee 16 MB requiere patch solo
para algunos juegos**



Need for Speed 4



TEPPRO

Para más información visita:

www.teppro.com.ar (en castellano)

TEPPRO

-Cap. Fed.: COMPUTER DYC Florida 537

Tel. 4943-3683 **-Bs. As.: Avellaneda:** EL CHIP: Av. Mitre 541

Loc.2 Tel:4227-2209 **-Bursaco:** COMSER: Av. Es-
poca 3590 Tel. 4299-1949 **-San Justo:** DIAMOND SYSTEM: Florencio Varela 1946 Tel. 4484-1162 **-Martinez:** DARK: Av. Santa Fe

1599 Tel. 4793-8016 **-Laferrere:** RICCIARDI: Av. Luro 8081/87 Loc.10 Tel. 4626-3659 **-Ramos Mejia:** WORLD KEY: Av. Rivadavia

13780 Tel. 4654-8221 **-La Plata:** MASTER COMPUTACION SRL: Plaza Italia 75 Tel. 0221-425-6652 **-Mar del Plata:** MAT: Belgra-

ne 3443 Tel. 0223-4747539 **-Santa Fe:** ALTA TECNOLOGIA: San Martín 2084 Loc.14/16 Tel. 0342-4583034 **-Salta:** DELTA:

Trece de julio 15 Tel. 0387 4316723 **-Chaco:** CD SHOP: Obligado 194 Tel. 03722-436140

Loc.407 Tel. 43931927 **-ENTER:** Av. Jujuy 1133

Loc.2 Tel:4227-2209 **-Bursaco:** COMSER: Av. Es-

DIABLO

POR DIEGO BOURNET

PRONTO LLEGARÁ — NUESTRAS COMPUTADORAS LA ESPERADA SECUELA DEL JUEGO DE ROL MÁS EXITOSO DE LA HISTORIA...

Un largo tiempo ha pasado desde que allá por 1997 gente de Blizzard, los creadores de Diablo, uno de los juegos

más exitosos y de mayor calidad que hemos tenido ocasión de jugar, anunciaran que una secuela del mismo se hallaba en desarrollo, y vería la luz a fines de 1998. Como tantos otros juegos, entre los que se cuentan nombres ilustres como Daitakana y Command & Conquer: Tiberian Sun, el proyecto ha sufrido numerosos retrasos, pero los casi dos años transcurridos desde entonces no han sido en vano: en diciembre de 1999, Diablo II explotará en nuestras computadoras, tras un año de demora que no ha hecho otra cosa que incrementar nuestro deseo de contar con él, que ha sido aprovechado por los programadores de Blizzard para afinar aún más el producto final.

LA HISTORIA

En el primer capítulo de esta versión de la eterna lucha entre el bien y el mal, al caer el rey Leoric bajo el terrible poder de Diablo, el Señor del Terror y miembro de la trilogía de "Demonios Primordiales", un guerrero solitario se alzó para desafiar a las fuerzas del mal que asolaban el reino de Khanduras. Luego de haber recorrido las infernales profundidades del laberinto que

se hallaba bajo el pueblo de Tristram, nuestro héroe finalmente se enfrentó a Diablo, el Señor del Terror en persona. Tras vencerlo en combate, y sabiendo que el espíritu de Diablo no podía ser destruido, nuestro guerrero realizó más noble de los sacrificios: tomó la esencia de Diablo y lo confinó dentro de su propio ser, confiando en que su propia fuerza y voluntad pudiera contener al demonio.

Nuestro héroe no podía saber que su desinteresado acto no sólo aseguraba la victoria a Diablo, sino que irrevocablemente condenaba su alma por toda la eternidad. Ahora Diablo ha vuelto, y más poderoso



que antes. El mismo se halla en búsqueda de sus dos hermanos, que se encuentran prisioneros en la Tierra. En Diablo II todas las misiones son parte de una carrera entre nosotros y Diablo para hallar a sus dos hermanos: si logras primero, todo estará perdido. Como el héroe de esta segunda parte de la historia, tomarás los poderes de una de las cinco clases de caracteres.

EL DESARROLLO DEL JUEGO

En Diablo II, caracterizado como un guerrero de una de las cinco clases creadas especialmente para esta segunda parte de la historia, te internarás en un mundo de oscura fantasía; deberás recorrer grandes distan-





cias, pelear contra nuevos villanos, descubrir nuevos tesoros y desempolvarás antiguos misterios. Diablo II es cuatro veces más largo que su predecesor, lo cual nos asegura mucho más tiempo de diversión que Diablo. Esto lo logra incorporando cuatro actos, el último de los cuales se denomi-



na "final". Cada uno de ellos se desarrolla en un pueblo dotado de sus correspondientes mazmorras y áreas agrestes que rodean. En cada uno de estos pueblos deberás interactuar con distintos personajes, los cuales constituyen una de las grandes mejoras de Diablo II con respecto al original: en esta segunda parte, los caracteres, entre los que Cain, uno de los personajes

del juego original, hace su reaparición, ya no son personajes "fijos", "pegados" al piso como en Diablo. Ahora los mismos se mueven por el pueblo obedeciendo a sus distintas necesidades o motivos, y no siempre se encontrarán en el mismo lugar. Por otra parte, la interacción con los mismos es mucho más sólida, dado que los mismos nos ofrecerán misiones a realizar a cambio de distintas

recompensas que pueden incluir algún hechizo nuevo, enseñanza o nuevas técnicas de lucha, información importante, etc., y en algunos casos se integrarán a las misiones de forma activa, acompañándonos en la lucha, su vez, para hacer los pueblos más activos, Blizzard promete animar los decorados de los mismos dotando de movimiento al agua que fluye por los arroyos, crear sonidos ambientales, y, lo ya mencionado antes, dotando a los personajes de una rutina de movimiento propio. A su vez, cada una de las clases de guerrero de que disponemos en Diablo II incorpora técnicas de lucha y hechizos inherentes a su clase, con habilidades específicas de cada uno de ellos que no son poseídas por ninguna otra clase.

UNA OBRA EN CUATRO ACTOS

El Primer Acto de la trama se desarrolla en la misma zona geográfica que Diablo, con un entorno que nos recordará al pueblo de Tristram, con sus bosques, pastizales, y paredes de piedra, nuestra misión consistirá en enfrentarnos al demonio Andariel, el cual, a las órdenes de Diablo, se encuentra reclutando para las fuerzas del mal a los integrantes del Monasterio de las Hermanas del Ojo sin Mirada, liberar a los

misos.

El Segundo Acto tiene lugar en el desierto, alrededor de la Tumba de Tal Rasha, y en torno al pueblo nómada de Lut Gholein. En este actuarás siguiendo el rastro de Diablo, que planea localizar el cadáver del monje Tal Rasha, el cual aloja el alma de Baal, uno de los hermanos de Diablo. A lo largo de este acto te enfrentarás a serpientes de arena, momias, y otras criaturas de inspiración egipcia.

En el Tercer Acto la acción se traslada a la jungla, a través de escenarios con influencia Maya, Camboyana e Inca, mientras intentamos eliminar a los seguidores de un culto demoníaco que controla a bestias que pueblan el entorno y las utiliza en nuestra contra.

El Cuarto Acto, la confrontación final con Diablo, es mantenido en secreto por la gente de Blizzard hasta en sus más mínimos detalles, pero los programadores prometen que será una experiencia inolvidable. Lo único que sabemos es que los mismos planean juntar las secuencias cinemáticas de cinco minutos que suceden entre acto y acto en una mini-película de veinte minutos (con los debidos ajustes de escenas), como una recompensa final por haber sobrevivido hasta llegar al final de este drama.

LA EVOLUCION DEL ENGINE Y LOS GRÁFICOS

En un principio, los programadores de Blizzard pensaron en un nuevo engine 3D, pero finalmente se optó por no alterar radicalmente la apariencia del juego, por lo cual se optó por actualizar el engine original, con su perspectiva isométrica. Los personajes y monstruos ahora son mucho más



Diablo II es, lejos, uno de los juegos más esperados de la historia.



detaillados, y los efectos de luces y sombras han mejorado mucho, siendo ahora más realistas. Se ha incorporado soporte para placas aceleradoras cuyo uso proporciona las siguientes mejoras: efectos de transparencia mejorados, luces de color, sombreado y transiciones entre zonas iluminadas y oscuras más suaves, efectos atmosféricos, y una frecuencia de páginas más veloz. A su vez, se ha hecho hincapié en mejorar la relación de proporción entre los personajes. Los escenarios se han cambiado a escala de arquitectura, de tal modo que cada elemento de los escenarios tenga el tamaño correcto, paredes y puertas ya

no tendrán la misma altura que nuestro personaje. Otra mejora del engine consiste en la realización de un efecto de transparencia en tiempo real cuando nuestro personaje camina por detrás de una pared. Se ha incorporado la opción de correr, por la cual los usuarios desesperaban.

EL INVENTARIO

Igual que en Diablo, los items que coleccionamos descubrimos en las misiones hacen una diferencia significativa en la potencia de nuestro caracter. No obstante, se ha puesto especial cuidado en cambiar algunos aspectos de la adquisición de los items. Cada muerte que logremos producirá en alguna clase de recompensa al igual que en el original, pero ahora los enemigos nos dejarán items que corresponderán con su tipo de guerrero: un enemigo que porta un hacha o un escudo, probablemente nos deje un hacha o un escudo cuando lo eliminemos. No obstante, en ocasiones obtendremos

items que no eran visibles cuando el enemigo estaba con vida, lo cual significa que el item no estaba siendo usado en ese momento. Se ha eliminado el problema que



LOS CARACTERES

La Amazona: Es una mezcla entre el Ladron y el Guerrero de Diablo, con los más poderosos ataques a distancia y poder de ataque cuerpo a cuerpo, mediano. Sus armas primarias son el arco, la jabalina, la alabarda, y la lanza, y muchas de sus habilidades derivan de las de estas armas.

El Nigromante: El nigromante es un poderoso mago, pero sus habilidades son distintas a las de los hechiceros. En el combate cuerpo a cuerpo, pero posee un vasto arsenal de hechizos que pueden ser divididos en tres categorías: el primer tipo de hechizo incluye la habilidad de manipular monstruos existentes; el Nigromante está habilitado para controlar monstruos con runas; curarlos y mejorar sus ataques con hechizos; el segundo grupo incluye invocación de monstruos y animación de muertos; los hechizos de animación de bajo nivel permitirán al Nigromante crear esqueletos y fantasmas, pero los de mayor nivel le permitirán crear una resaca de cadáveres existentes, aunque el cadáver resaca puede poseer una mitad de la energía normal de los más poderosos de los hechizos de invocación. No recupera su cadáver, y crea un monstruo completo. A diferencia de los hechizos de invocación de Diablo, donde colocamos

la vez, podemos invocar en Diablo a podremos invocar a los monstruos, y los mismos poseerán una inteligencia artificial mayor que la de los demonios. El tercer grupo de hechizos incluye algunos de ataque directo basados en veneno, como la habilidad de empujar en las propias armas para causar más daño.

El Paladín: El Paladín es un guerrero sagrado, y el segundo más poderoso guerrero en combate cuerpo a cuerpo. A su vez, también dispone de un conjunto de hechizos defensivos y curadores. El mismo lucha con una combinación de espada y escudo. Algunos de sus habilidades consisten en ataques cuerpo a cuerpo especiales, incluyendo golpes con el escudo que noquean temporalmente al enemigo. Otra de sus habilidades consisten en castear hechizos defensivos que incrementarán la resistencia a la magia al rango directo; regenerarán temporalmente la energía perdida.

La Hechicera: Será muy similar a los hechiceros de Diablo, la Hechicera poseerá la mayor variedad de ataques de rango directo y de los tipos especiales. En Diablo existían básicamente tres tipos de hechizos: fuego relámpago, misil

relámpago, en Diablo II se agregan los hechizos de frío y veneno. Los hechizos de los que puede disponer la hechicera suman alrededor de treinta, los cuales incluyen bolas de fuego, paredes de fuego, relámpagos, los hechizos de congelamiento que imita al clásico Stone Curse, que convierte a nuestros enemigos en estatuas de piedra por uno, segundos; curación y encantamiento; arma con fuego; frío; el más fuerte carácter débil en combate cuerpo a cuerpo; y un estallido con poderosa magia de ataque y defensiva.

El Bárbaro: Es el guerrero más poderoso del juego. Todas las habilidades especiales del mismo son ataques físicos. Algunos de los mismos serán una carga similar a la del Rhino. Demón de Diablo, y un ataque circular que le permitirá eliminar múltiples enemigos a la vez, y un ataque que tira a los enemigos hacia atrás. El Bárbaro será un único carácter capaz de luchar con ambas manos. Por su condición de ser primitivo, no estará facultado para utilizar magia (quizás, solamente Town Portal), pero sí estará imbuido de una resistencia natural a los ataques mágicos.

se suscitaba cuando produjamos una masacre en una área muy poblada de enemigos, y luego nos era difícil localizar los items escondidos entre montañas de cadáveres, particularmente un anillo o amuleto, los cuales en ocasiones eran tan difíciles de hallar como la proverbial aguja en el pajar. Ahora, simplemente presionando la tecla TAB se iluminarán todos los tesoros.



LOS HECHIZOS

La organización de los hechizos y habilidades de las cinco clases de caracteres ha creado una gran diversidad entre los individuos. Por ejemplo, en Diablo un Warrior (guerrero) de nivel 20 era similar a cualquier otro Warrior de nivel 20 al margen de la forma en que se habrían distribuido los puntos de experiencia ganados. En Diablo II, un árbol de hechizos construido cuidadosamente te permitirá definir las especialidades de tu carácter basadas en tus propias preferencias y en la cantidad de puntos que tengas para asignar. Cada clase posee tres grupos de habilidades que definen los elementos de su profesión; cada grupo dividido en una variedad de hechizos y especializaciones. Determinados hechizos sólo pueden ser obtenidos luego que un determinado nivel de competencia es alcanzado en poderes inferiores, pero



forma en que asignemos los puntos de experiencia ganados es enteramente nuestra decisión.

EL ENTORNO MULTIPLAYER

Blizzard rompió los moldes al "pagar por jugar" con su revolucionario servicio dedicado Battle.net enteramente gratuito. El mismo probó ser un gran incentivo para aquellos cuya ansia de

aventura no fue enteramente saciada por el hecho de haber ganado el juego. Diablo en modo solitario, pero adolecía un grave defecto: su seguridad era deficiente, siendo fácilmente "hackeado" por un gran número de usuarios, por lo cual la promesa de una aventura con ribetes estilo "Gauntlet" entre amigos degeneró rápidamente en una pesadilla de trucos

innumerables "player-killers" (asesinos de jugadores) provistos caracteres inmortales, entraban a las partidas en progreso entreteniéndose asesinando jugadores inocentes, y la posibilidad de duplicar items, incluso aquellos denominados "únicos" convirtió el factor económico de Diablo en una broma, debido a la posibilidad de crear montones de dinero fácilmente vendiendo a Griswold, el herrero, múltiples copias de un item carísimo, y a la facultad de poder regalar los otros jugadores copias de items difíciles de obtener por vía legal.

La gente de Blizzard promete cambiar todo esto con Diablo II, por lo cual han invertido gran parte del tiempo dedicado a la elaboración del juego en eliminar la posibilidad de hacer trampa con utilización de trucos. Para ello han reescrito el código de Battle.net, tal manera que la información de los caracteres de cada usuario encuentre en el servidor en lugar del PC del usuario, de esta forma los "hackers" no tendrán acceso a los archivos de datos de sus caracteres y no podrán modificarlos.

Otra mejora sustancial consiste en una interface exclusiva para transacciones de items, que evitará las paranoicas danzas alrededor de los items que realizaban los usuarios en los intercambios, para evitar ser estafados. Por último, la creación de Salas de Cofradías, con listados de miembros y Maestros de Cofradía habilitados para cobrar diezmos e invertir el dinero recaudado, promete ser un incentivo más para jugar Diablo II en Battle.net. Los fanáticos de Diablo esperamos fervientemente que esta tan esperada secuela llegue a nuestras manos y en el momento en que eliminemos



nuestro primer enemigo, recojamos las primeras monedas de oro y veamos nuestra experiencia subir por primera vez, podemos decir adiós al mundo real por las siguientes semanas.



El juego incluirá cuatro actos, uno más alucinante que el otro.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC

SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluable para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% INTERMEDIO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaria el gasto.

49% al 40% MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer siquiera promedio...

39% al 0% MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saques un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mira que te avisamos...

ESTRATEGICOS

39

Starfleet Command	39
Command & Conquer: Tiberian Sun	40
Civilization II: Test of Time	44
Braveheart	46
Capitalism Plus	73
Seven Kingdoms II	73

ACCION/ARCADES

48

Drakan: Order of the Flame	48
Breakneck	52
Re-Volt	54
Legacy of Kain: Soul Reaver	56
Avengers Pinball / Roswell Pinball	58
Star Wars Episode I: Insider's Guide	72
Arcade Legends 3D	72
XTOM 3D	72

AVENTURAS/RPG

60

Clans	60
System Shock 2	62
Shadow Man	64
Might & Magic VII	73

SIMULADORES

68

Independence War Deluxe: Defiance	68
-----------------------------------	----

DEPORTES

70

K.O.	70
------	----

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Legacy of Kain: Soul Reaver	92%
System Shock 2	91%
Shadow Man	93%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

Starfleet Command

Así empezaron Kirk y Picard

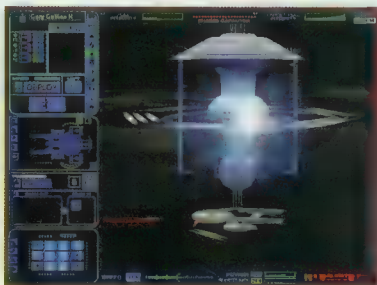


Por Durgan & Nallar

El más reciente título de Interplay es un simulador estratégico de combate entre las gigantescas astronaves del universo Star Trek. El producto se basa en el popular juego de mesa Star Fleet Battles, incorporando las reglas y los conceptos de diseño que lo hicieron un éxito. A ver, Data, ¿somos un trekker o no conoces Star Fleet Battles? Imperdorable.

Uno de los sueños de todo entusiasta de Star Trek es subirse al puente de mando del Enterprise, tal vez convertirse en un Comandante Klingonio a bordo de un destructor camuflado, y por qué no guiar un Battlehawk romulano hacia las profundidades del espacio. En las series podemos apreciar las maniobras de las grandes naves y las tácticas de combate utilizadas por su tripulación, acompañadas de una jerga pseudo tecnológica comprensible sólo para trekkers. Un producto anterior, Starfleet Academy, no llegó a cumplir del todo con su exigente público; en cambio, Starfleet Command resulta una grata sorpresa.

No se trata de emular la física del espacio, sino el sistema de combate de las series a través de movimientos en tiempo real y administración de tecnología. Es posible tomar el mando de una nave insignia de alguna de las seis razas disponibles: tres de




las clásicas: Humanos de la Federación, Romulanos y Klingons, y tres menos populares para el fan ocasional: Gorn (insectoides aparecidos en un capítulo de la serie de TV), Lyrans (vecinos de los Kzinti popularizados por el juego de tablero) e Hydrans (unos malandras que tienen tres brazos, tres ojos, tres piernas -sin chistes aquí- y respiran metano). Asimismo, se puede elegir entre tres periodos tecnológicos, lo que resulta en un total de 18 campañas posibles. Cada raza tiene peculiaridades que debemos aprovechar en combate y cada periodo tecnológico incorpora naves más sofisticadas y rápidas. Además de las 18 campañas, el excelente manual proclama la existencia de un mecanismo de generación aleatoria de universos llamado Dynaverse, pero lo que obtenemos son ligeras variaciones de las campañas ya establecidas; en un caso Romulanos estaban en guerra con Lyrans cuando hicimos nuestra aparición, en otro era la Federación contra los Gorn y los Klingon. Dynaverse genera misiones de escolta y defensa si no queremos involucrarnos en la situación política en curso. No es todo lo dinámico que se esperaba, y siempre resulta mejor jugar las campañas prefabricadas, pero sí ayuda a extender la jugabilidad. También existe un modo Skirmish.

Starfleet Command es addicti-

vo porque a medida que jugamos obtendremos nuevas y mejores naves de combate y "puntos de prestigio", con los que compraremos nuevo equipo y tripulación calificada.

Asignaremos oficiales a las áreas críticas: ciencia, seguridad, táctica, armamento, reparación, etc. Depende de nosotros prestarles atención o dejarlos actuar por su cuenta. Las posibilidades son muchas y el tutorial nos enseña el sistema de juego con misiones de entrenamiento sencillas. La

interfaz es simple y efectiva, con aspecto bien trekker, y flota a un lado de la pantalla principal, aunque puede ocultarse para ver a gusto el espacio cubierto de nebulosas, planetas, estrellas y estaciones orbitales. Los modelos 3D de las naves son detallados y los efectos de luz y las explosiones via D3D son de los mejores. Por desgracia no hay vista en primera persona, las naves sólo pueden acelerar y girar a izquierda y derecha. La diversión consiste en maniobrar en tiempo (se puede detener la acción para dar órdenes), seleccionar los dispositivos de combate correctos, lidiar con la energía de los escudos, sensores, torpedos de protón, etc. El juego tiene algunos errores, como objetos que se superponen o phasers incapaces de dañar a los nuestros, pero el sistema de combate y las batallas complejas resultan espectaculares: es lo que los trekkers ansiaban. Hay buena música y sonido. Y, si quieren probar Star Fleet Battles, se agrega el juego de mesa (manuales, tableros y fichas técnicas de las naves) de regalo para imprimir, gentileza de Interplay. Comandantes, corran a buscarlo. 

XTREME PC EL PROMEDIO

El mejor simulador de combate nave a nave de Star Trek

Sistema de juego adictivo.
Impecables modelos 3D y efectos de luz.
Imprecisiones en el diseño.

Jugabilidad restringida a los trekkers.

79%



Command & Conquer Tiberian Sun

Aunque no es el juego revolucionario que todos esperábamos, Tiberian Sun es, sin lugar a dudas, un excelente exponente del género

Por Maximiliano Peñalver

Debe ser difícil sentirse a crear una secuela de un juego sabiendo que millones de personas esperan del mismo nada menos que la excelencia. Este hecho sea, quizás, el que hizo que este producto estuviera unos cuantos meses de más en producción, cuidando hasta el más mínimo detalle. Las nuevas ideas que eran incorporadas mes a mes (pero que lo retrasaban cada vez más) y la tecnología que no se detiene ante nada, terminaron por dejar en evidencia de que a este Tiberian Sun, o lo lanzaban antes de fin de año o gráficamente quedaría fuera de combate. Pero, esperen, ¡no se vayan! Aunque la introducción de esta nota parezca un poco pesimista, estamos ante un gran juego, que hará las delicias de todos los seguidores de la saga y de todos los fanáticos del género, sólo que para algunos, este C&C no será el producto revolucionario que estaban esperando, sino una versión mejorada del original.

¡Apocalipsis ahora!

Con la muerte de Kane, las fuerzas GDI recuperan rápidamente gran parte del terreno perdido en las cruentas batallas libradas en la primera parte de la saga, Tiberian Dawn. Los años pasan y aunque las luchas se intensifican, los Nod, tras la pérdida de su carismático líder, van perdiendo el rumbo. Con el paso de los años, la hermandad se divide en diferentes facciones, ya nadie es quien parece ser, cualquiera puede ser un traidor. Para beneplácito de los GDI,

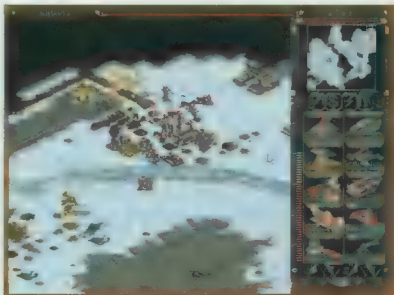


comandados en esta secuela por el General Solomon (James Earl Jones) en poco tiempo más, los Nod serán sólo un recuerdo amargo en la historia de la humanidad. Con esta ambientación comenzamos a ver lo

que quizás sea (junto con Wing Commander) una de las producciones filmicas más logradas en la historia de juegos para PC. Por supuesto y como ya se imaginan, Kane no ha muerto (por lo menos no del todo... hummm...) y según qué bando seleccionemos, estaremos bajo su comando o como sus acérrimos enemigos.

Las campañas

Tiberian Sun incluye un diseño en sus campañas bastante novedoso, aunque, como toda novedad, acarrea cambios que pueden no llegar a ser del agrado de todo el mundo.





■ Aunque los gráficos dejan que desear, acompañan a la perfección la acción trepidante del juego.

En este caso estamos hablando de que son muy pocas las misiones donde tengamos la posibilidad de usar la tecnología disponible al máximo, e incluso cuando podamos hacerlo, que no haga falta debido a que el límite de tiempo que en algunas misiones se nos impone, nos permita desarrollarnos con tranquilidad. Con esto TS se vuelve algo frustrante (sobre todo en la campaña GDI) por el poco potencial que se le da a las misiones de "construir base". También, en un intento por hacer las misiones un poco más variadas, Westwood optó por diseñar un gran número de misiones en donde un reducido grupo de unidades (sin construction yard ni nada) debe realizar tareas poco menos que imposibles, basándose más en una irritante serie de prueba y error, que en la implementación de alguna estrategia. Esto retrae la atención del fuerte

del juego que sigue siendo el arte de armar una base, desarrollarla, defenderla y una vez que crezcamos lo suficiente, aplastar al enemigo. Se nota que el equipo de desarrollo lo hizo con la mejor de las intenciones y es una buena opción a la hora de hacer misiones variadas, pero me temo que muchos se van a abocar directamente al Squirmish o directamente a medir sus fuerzas en Internet en el modo en el que el juego realmente brilla con más fuerza.

Por otra parte cabe aclarar que la historia es bastante interesante y como dijimos anteriormente, los videos encargados de contárnosla están realizados con una gran categoría.

Los gráficos y la interface

Con la consigna de no arreglar lo que no está roto, la impecable interface del C&C Red Alert apenas si sufrió un lifting gráfico y algunos shotcuts de teclado como para acelerar algunos trámites, sin embargo,



hay un par de opciones que son muy interesantes. Primeramente encontramos un par de iconos más a la derecha de la pantalla, que se agregan al de reparar y vender. Uno sirve para crear un sistema de Way-points por lo que podremos generar recorridos fijos para las unidades y el otro nos permite cortar la energía de ciertas estructuras, cuando sufrimos algún ataque y necesitamos que ciertas cosas sigan funcionando sí o sí. Sin dudas dos detalles muy interesantes, sobre todo este último que cambia muchísimo las estrategias a seguir en partidos multiplayer. Otra mejora a la interface es el sistema de rally-points. Gracias a ellos podremos indicarle a las nuevas unidades que salgan de las barracas de las fábricas de vehículos que se dirijan directamente a un punto del mapa, muy útil en el medio del combate para no tener que perder de vista ni un minuto la escena del combate, pero necesitamos recibir todas las unidades disponibles lo antes posible. Por último, ahora es posible designar hasta cinco unidades de soldados y cinco de vehículos a la producción en forma simultánea.



Por otro lado, aunque los gráficos estén lejos del estándar de calidad (nos referimos al aspecto tecnológico) la inclusión de topografía realista y luces de colores, le dan nueva vida al terreno y gracias a que las explosiones varían el terreno o destruyen puentes y estructuras, se genera un nuevo



sentido táctico al tener que abocar parte de nuestro tiempo al cuidado del mismo.

Las unidades

Aunque las unidades de infantería siguen siendo muy similares a las de las entregas anteriores, los vehículos en esta ocasión están dibujados mediante la técnica de voxels. Esto fue necesario, dado que el mapa posee desniveles y las unidades se tienen que inclinar para descender o ascender por los escenarios. Aunque el efecto conseguido es bastante bueno, algunas unidades (como el Devil's Tongue, que es similar en características al Flame Tank del original, los dos de los Nod) tienen una apariencia bastante "cuadrada", aunque otros como el Titán de los GDI luce increíblemente bien.

En general las unidades se complementan bien con sus equivalentes rivales y ambos



dia y la noche.

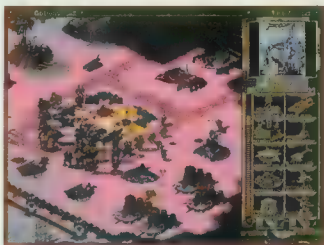
Los ingenieros nuevamente vuelven al ataque, aunque esta vez no solo capturan bases enemigas sino que reparan estructuras propias y reconstruyen puentes. Sería imposible destacar en esta nota la cantidad de unidades interesantes de este juego (de hecho ya lo hicimos en nuestra nota de tapa del número anterior) pero no quiero dejar de aclarar que su variedad y calidad es realmente uno de los mejores aspectos del juego.

Multiplayer

Con cientos de mejoras respecto a la versión anterior. En esta ocasión los dos

bandos poseen una considerable cantidad de variantes a la hora de inventar tácticas de ataque efectivas. Sin lugar a dudas los GDI poseen la mejor tecnología, unidades muy pesadas y poderosas, pero los Nod se valen de unidades subterráneas, muy peligrosas y de un generador que les permite mantener bajo un manto de invisibilidad su base y

sus unidades. Es muy interesante resaltar que no es lo mismo un juego multiplayer entre bandos rivales (GDI vs. Nod) que un partido entre bandos iguales (Nod vs. Nod) ya que las tácticas a seguir (tanto defensivas como ofensivas) son tan distintas como el



bandos están perfectamente balanceados a la hora del combate cabeza a cabeza (en el Tiberian Dawn, el que jugaba con los Nod y conocía su punto fuerte, ganaba por afano) y la variedad y desempeño de las unidades, nos brindan cientos de combinaciones para intentar ganar. Gracias a una gran cantidad de mapas en los que medir nuestras fuerzas, más un generador de terrenos completamente configurable y de muy fácil comprensión, es realmente difícil que nos aburramos de este modo rápidamente.

Si a esto le sumamos que se juega perfectamente en Internet mediante una simple línea telefónica y nuestra cuenta de Internet habitual, esta opción se vuelve vital a la hora de entender por qué este juego sigue siendo tan adictivo.

En resumen

Tiberian Sun se las ingenia con el excelente diseño de casi todos sus aspectos, para tapar sus únicos errores graves como lo son unas campañas no muy emocionantes y un engine gráfico que aunque cumple a la perfección con su función, ya es un poco anticuado. Tiberian Sun, no llega a ser lo revolucionario que fue el Starcraft en su lanzamiento, y se puede considerar que los desarrolladores no tomaron ningún riesgo como para que lo fuera, pero sin lugar a dudas Tiberian Sun es una compra segura para todos los seguidores de la saga y un fantástico juego Multiplayer. **X**

XTREME PC EL PROMEDIO

La evolución lógica en la saga de estrategia en tiempo real más popular del mundo.

Unidades interesantes y equilibradas. Está en castellano. La música. El modo Multiplayer. Sigue teniendo una de las interfaces más intuitivas y cómodas del género.

Campañas un poco tediosas gracias a muchas misiones de "soldaditos". Gráficos de imponente caducidad.

89%



Las misiones con pocos soldaditos y sin base, son las más embolantes.

TOM
TAKE OFF
MULTIMEDIA

Presenta...

DIV2

GAMES STUDIO

**Demostramos que
con DIV2 Games Studio
cualquiera
puede hacer
juegos
¿Cualquiera?**

Ahora con funciones
3D

Ahora vas a poder crear juegos en red
Editor de mundos tridimensionales
Browsers para todo tipo de archivos
Generador automático de sprites
Rutinas de inteligencia artificial
Mapeador de niveles para juegos 3D
Instalador profesional configurable
Código optimizado para Pentium
Rutinas para manejo de textos
Nuevo sistema de sonido
Compilador optimizado
Y un sin fin de funciones



CONCURSO DIV2
Envíanos tu programa
realizado con el DIV2
¡Y GANA
IMPORTANTES PREMIOS!
Busca las bases
en el libro o en
<http://www.net2land.com>

(bueno...cualquiera no)

Producido por

EL EQUIPO PERFECTO

Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado, tanto en sencillez de uso, como en potencia y capacidad. Además, las últimas herramientas incorporadas harán que DIV2 y tu imaginación formen un equipo perfecto.

COMPATIBILIDAD 100% CON DIV1

Esta versión de DIV2 mantiene compatibilidad al 100% con la versión anterior y además incluye un gran número de aspectos perfeccionados para darte más posibilidades y hacer que disfrutes aún más de los juegos que desarrolles.

Distribuidor exclusivo

TOM
TAKE OFF
MULTIMEDIA

TAKE OFF MULTIMEDIA S.R.L.
Pueyrredón 495-Ramos Mejía
(1704) Buenos Aires - Argentina
Tel/Fax (541) 14656-8506
takeoff@net2land.com

HAMMER
technologies



Civilization II: Test of Time

El clásico regresa en varios tiempos para coleccionar



Test of Time es la última versión antes de Civ3.

Por Durgan ■ Nallar

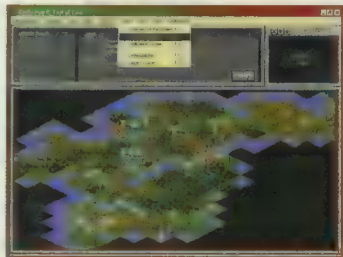
El inminente cambio de siglo estrenará Civilization III. Hasta entonces, muchos de los fanáticos por este tipo de juegos de construcción de imperios y estrategia por turnos deberán conformarse con alguna de las secuelas y add-ons que cada tanto aparecen en los estantes de venta. Los dos últimos y más importantes lanzamientos fueron Call to Power y Alpha Centauri. El primero intentó cubrir algunos pequeños huecos en el diseño y terminó excediéndose al punto de arruinar la jugabilidad casi perfecta que encumbró a Civilization y a su secuela como algunos de los mejores juegos de la historia. El segundo resultó un nuevo clásico bajo la tutela de Sid Meier, pero aún así los seguidores de la serie permanecen hambrientos por nuevos cambios. En tanto, llegó el tiempo de testear la versión final de Civ2.

cernir intuitivamente la forma de avanzar y hacerlo de acuerdo a la mejor estrategia. Queda a nuestra elección gobernar con despotismo o en democracia, establecer relaciones diplomáticas con otras naciones o lanzarnos a la conquista armada. La guerra y el comercio, los grandes descubrimientos de la Humanidad, las maravillas del mundo, la evolución del imperio hasta una utopía o la caída en el salvajismo, dependen de la voluntad. El engine maneja decenas de situaciones y una jugabilidad casi infinita, todo ello por medio de una interfaz sencilla. El diseño conceptual de Meier acaricia la perfección pero, por supuesto, no es perfecto. Algunos detalles siempre han de pulirse, otros necesitan renovarse. Por eso, Hasbro Interactive y MicroProse decidieron lanzar el último producto basado en Civ 2, una especie de aperitivo previo a la tercera generación de la serie que verá la luz en el 2000.

Civ2 disfrazado

Test of Time pretende cubrir huecos y renovar y, aunque no lo hace con tanto ímpetu como Activision con su pretencioso Call to Power, obtiene resultados de calidad suficiente para mantener entusiasmado al seguidor de la serie. Este nuevo producto no implica un avance significativo en el diseño primordial de Meier, aunque sirve para darse una idea de la dirección a la que apunta Civ3.

Es así que Test of Time resultará familiar al jugador experimentado, que deberá evaluar con mucho cuidado si desea adquirir el producto en pos de explorar las pocas novedades presentes. Este no es un Civ nuevo, sino uno disfrazado. El jugador novel, por otro lado, podrá disfrutarlo mucho más a medida que aprende el meca-



nismo de juego y, fundamentalmente, porque se sentirá más receptivo a las variaciones impuestas; si es el caso, se deberá agregar 20% al porcentaje de este review.

Lo cierto es que Test of Time, además del modo original, permite tres variantes de juego basadas en un escenario fantástico, uno de ciencia ficción y otro relativo a la mitología nórdica. También permite un modo extendido que incorpora la colonización del espacio. Cada uno conserva las reglas originales con algunos cambios ligeros. En el fondo, quitados el maquillaje y la ropa de color, está el mismo Civ2 de siempre.

Gentes pequeñas

Los diferentes ambientes de juego incorporan algunas unidades nuevas de ataque y defensa. Los mayores cambios se observan en los escenarios de fantasía y ciencia ficción. Sin embargo, el común de las unidades y sus características permanecen idénticas, a excepción de su aspecto y sus nombres, que han sido cambiados para cada ambiente. Esto último, que a primera vista parece una decisión de diseño adecuada, en realidad perturba al conocedor de la interfaz original. ¿Para qué alterar los nombres del árbol tecnológico, cuando sus funciones se mantienen idénticas? Como consecuencia pronto nos sentiremos irritados. Los nuevos nombres no son intuitivos en absoluto, y es difícil recorrer el árbol sin ayuda. Desafortunadamente, no se cuenta con información en pantalla que nos permita saber en qué dirección estamos guiando a nuestro imperio. Aprender tres conjuntos de nombres para un mismo sistema de juego es un ejercicio inútil.

De todas maneras, cada modo de juego requiere ciertas desviaciones en la estrategia. Algunas unidades han sido restringidas para determinadas razas; así, por ejemplo, en el modo fantástico (The World of Midgard) los Goblins cuentan con las mejores tropas de tierra, los Mermen son los únicos en poseer ciertas unidades submarinas y la raza alada de los Buteo es quien controla a las bestias aéreas más poderosas. En el modo de ciencia ficción ocurre algo similar. También ha sido implementado un sistema de objetivos al estilo aventu-



ra, que deberemos cumplir, tales como encontrar cierto lugar en el mapa, reparar una sonda espacial o terminar con el terror provocado por un dragón. Los objetivos últimos de cada escenario son convincentes y contribuyen a la jugabilidad. Midgard en particular está repleto de puzzles cuya resolución se encamina a detener la destrucción del universo. En el escenario de ciencia ficción (Centaurus Star System) deberemos colonizar los planetas del sistema Lalande 21185 y retornar a La Tierra. La versión extendida del juego original propone ganar alcanzando la Trascendencia, un concepto similar al de Alpha Centauri. Cambios que son bienvenidos.

Estrategia 3D

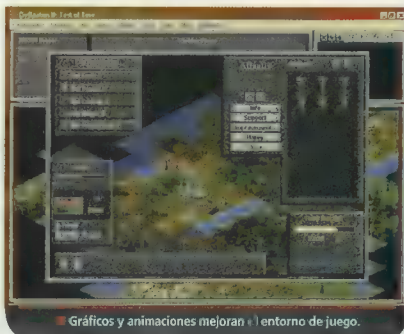
Pero sin dudas el mayor y más ambicioso aporte de Test of Time es la implementación de un sistema que reúne múltiples mapas en una misma partida. En Midgard éstos representan al mundo subterráneo, el océano, la tierra y el aire. En el escenario de CF cada mapa pertenece a un planeta del sistema Lalande. El control debe establecerse en simultáneo en cada uno de ellos, y no es raro encontrar civilizaciones rivales desarro-

llándose no sólo a los lados sino tanto abajo como arriba de nuestras ciudades. Las nuevas áreas de control inyectan una dinámica distinta al juego y requieren de toda nuestra estrategia para vencer, sobre todo en los niveles más altos de dificultad y cuando nos zambullimos en el modo de juego extendido, en el cual las razas luchan impulsadas por la impecable IA del engine. En este caso, si elegimos jugar con las siete,

una de ellas evolucionará en Lalande y nos estará esperando al llegar o bien, si otra raza lo hace antes, nos encontraremos con una alianza en nuestra contra o desbarcaremos en medio de la guerra como un tercer rival. Interesante posibilidad, sin lugar a dudas: lo mejor del producto.

La Prueba del Tiempo

El otro cambio de relevancia es en el terreno estético. Los gráficos nuevos son exquisitos, generosos en animación tanto en los escenarios como con las unidades, que ahora podemos ver moviéndose y luchando por sí mismas. Cada escenario cuenta con sus propias unidades animadas, decenas de ellas, y un conjunto de sonidos de gran calidad. La música es excelente aunque no diferencia los modos de juego. Existe la opción multiplayer, y hay más cambios en la jugabilidad: por ejemplo, ya no es posible derribar un acorazado con un grupo de arqueros, por más experiencia que tengan; por otro lado, algunos viejos problemas se mantienen, como la falta de automatización de los Settlers, que aún no pueden discernir cuándo establecer las bases de una ciudad sin nuestra intervención. Hay desprolijidades en la interfaz que podrían haberse corregido. De todas maneras, falta esperar el arribo de Civilization III. Tal vez entonces veamos colmadas todas nuestras expectativas. X



■ Gráficos y animaciones mejoran el entorno de juego.

XTREME PC EL PROMEDIO

Es Civ 2 con renovadas variantes de juego.

Mapas múltiples por partida favorecen la jugabilidad, la cual se mantiene excelente. Nuevos gráficos animados. Opción multiplayer completa.

Renombrar el árbol tecnológico según el modo de juego es innecesario e irritante. No hay cambios de verdadera importancia en relación a Civ 2.

72%



Braveheart

Sólo para valientes de corazón

Por Durgan ■ Nallar

Los juegos basados en las licencias de películas suelen resultar ambigüos, rara vez logran capturar el espíritu original de su fuente de inspiración. Esta vez, en cambio, Red Lemon Studios no cometió el error de remedar el guión de Corazón Valiente, la potentísima película del actor australiano Mel Gibson; por el contrario, creó un juego estratégico basándose en los hechos ocurridos en la Escocia del siglo XIII, cuando el imperialismo inglés reclamó el territorio escocés para la Corona.

Braveheart sigue la tendencia actual de fin de milenio tratando de fundir géneros para crear un estilo de juego novedoso. Así como en el filme, el objetivo último es reunir a los diversos clanes escoceses en un ejército capaz de defenderse a los invasores británicos. Para ello, tomando el rol de los líderes de cualquiera de los 16 clanes disponibles entre los 200 existentes, debemos administrar nuestra aldea como si estuviéramos ante un simulador de imperios, a la Civilization, cuidando los detalles necesarios para que el clan crezca y se haga fuerte, tanto económica como militarmente. El año es 1296 a.C. Cada clan tiene sus propias ventajas y desventajas, que deben ser canalizadas hacia la explotación de habilidades militares o diplomáticas. El clan de William Wallace, como en la película, ocupa un territorio pequeño pero fuerte, con guerreros bien disciplinados. Otro de los clanes destaca toda diplomacia, por ejemplo.

Braveheart es, en primer lugar, un complejo juego de estrategia 2D, con muchas opciones, en el que la administración de recursos se lleva a cabo explorando y estableciendo tratados comerciales o la paz con los clanes vecinos. Debemos introducir espías en las aldeas cercanas, enviar caravanas por las rutas comerciales y cuidar de

establecer un ejército para defendernos, para atacar y para saquear al enemigo común. El manejo y crecimiento de nuestra aldea se organiza por medio de una interfaz de iconos-no del todo intuitiva-que el tutorial del juego nos permite conocer en detalle, siempre y cuando sepamos suficiente inglés para entender. Algunos detalles dispares ponen un poco de color a la acción, como cuando nos enteramos de que un monstruo de cuello largo merodea el lago de Loch Ness...

Siguiendo los lineamientos del filme, Braveheart presta mucha atención al combate, momento en el que el juego abandona la interfaz de administración y se convierte en un RTS completamente renderizado en 3D, similar a Myth. A partir de allí, dirigimos al ejército y a su líder mientras atacan a flechazos, golpes de espada o sobre sus caballos, en campo abierto, en las aldeas o cercando las fortificaciones británicas. Los modelos de los guerreros son de gran calidad, y las polleritas les quedan muy bien (bueno, no son polleras, diría un escocés; se llaman "tartan": se lo explicamos a Martín Varsano, pero se niega a usarlas). Los escenarios son extensos -una réplica exacta del territorio escocés lograda por imágenes satelitales- y reflejan la hora del día o de la noche con efectos de luminosidad ambiente y otros como lluvia, nieve o puestas de sol. Es posible hacer zoom y cambiar vistas de cámara a voluntad, inclusive podemos dirigir la batalla viendo con los ojos de cualquier unidad seleccionada.

Lamentablemente, Braveheart no llega a conformar del todo. El juego tarda demasiado para cambiar del engine 2D al 3D, y en



La comodidad ■ combatir en polleras.

este último los combates no son todo lo entretenidos que deberían ser, principalmente porque las unidades son poco variadas. La mayor parte del juego se desarrolla en la interfaz de administración, que resulta complicada de aprender. Los requerimientos mínimos, por otra parte, se quedan cortos. El engine 3D no requiere aceleración por hardware, pero sin ella hay que tener por lo menos un Pentium III con 64 MB de RAM. ¡La instalación necesita 600 MB en nuestro exhausto disco rígido, y encima cada juego salvado ocupa entre 14 y 37 MB! Gibson no aparece excepto en los descuidados videos intermedios, así que, mujeres, abstenerse. Braveheart es disfrutable si se cuenta con un obstinado corazón de estratega, pero no ofrece la misma clase de acción sin respiro que el filme. X

XTREME PC EL PROMEDIO

Histórico, pero no idéntico a Corazón Valiente.

Excelentes gráficos 3D. La mezcla de estilos es, al menos, interesante. Muy buena música.

Poco adictivo. Excesivos requerimientos de hardware.

54%

Microplay S.L. Ptas. Saltillo 4975 - 4627 - Valencia
Tel.: 4633-3444 - Fax: 4633-4644
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4633-3444 - e-mail: soporte@microplay.es

AKkaim
www.akkaim.net

Un hombre poseído

Se acerca un hombre poseído,
para dar caza a criminales en el futuro y de-
sacralizados y pantanos, el mundo espiritual y el real.

Un guerrero vudú

Se acerca un guerrero inmortal, sus manos cargadas de poder...
una alianza vital en su guerra y misterios filiales en su espíritu.

Shogun se acerca...

Caminando por la Zona Vira y la Zona Muerta

Para detener el Apocalipsis.
Para salvar la alma.

SHADOW MAN

luego de
muerte
serás más fuerte





Drakan: Order of the Flame

La guerrera y el dragón en el cielo con diamantes

Por Durgan A. Nallar

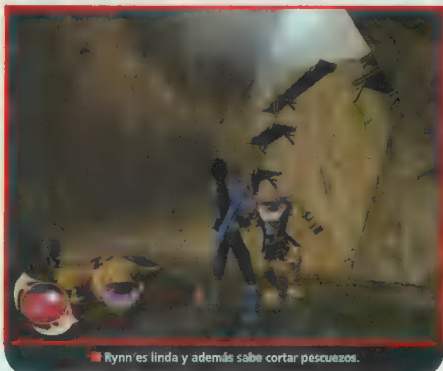
Una joven compañía con asiento en Seattle, Surreal Software, produjo para la británica Psygnosis uno de los mejores arcades 3D en tercera persona del género. Drakan tiene algunas reminiscencias a Tomb Raider, pero éstas desaparecen tan pronto como comienza la aventura. La propuesta de Surreal consiste en guiar a una hermosa guerrera, Rynn, en busca de su pequeño hermano, raptado por una legión de monstruos que asolan el territorio. Su aldea ha sido arrasada y casi todos están muertos. Ahora, ella deberá emprender un largo viaje hacia la oscuridad. Un monje moribundo le indica recuperar un libro sagrado y llevarlo al templo. La antigua Orden de la Llama deberá ser devuelta a la vida, y el último dragón será despertado.

La historia de Drakan no es original ni profunda, pero cumple con la función de servir como sustento argumental de una aventura orientada en un ochenta por ciento a la acción y al combate. Muchos podrían comparar a Rynn con Lara Croft y a Drakan con Tomb Raider. Pero lo cierto es que poco tienen en común además de ser ambos arcades 3D en tercera persona. Rynn pasa buena parte de la aventura montada a lomos de Arokh, el dragón, y, al contrario que Lara, utiliza un sistema de combate mucho más interactivo y directo que el modo automático

de la heroína profanadora de tumbas. Las comparaciones se terminan ahí... bueno, salvo cuando se miran de frente los impresionantes atributos físicos de ambas mujeres. Próximamente, XPC piensa organizar un certamen de belleza para decidir sobre esta cuestión tan delicada. ¿Quedan todos ustedes invitados!

RIOT Engine

Surreal se despachó en su primer producto con un engine verdaderamente alucinante. El motor es capaz de generar un paisaje extenso, exclusivamente via Direct3D, diseñado con la intención de que pueda ser recorrido tanto a pie como volando en Arokh. La belleza de los escenarios corta el aliento, sobre todo si configuramos el engine para que trabaje a 32 bits de color y en alta resolución, utilizando alguna de las



Rynn es linda y además sabe cortar pescuezos.

placas aceleradoras de video poseedoras del chip TNT2 o G400. De todas maneras, el engine trabaja muy bien con placas de segunda generación como Voodoo2 e incluso con Voodoo Graphics. En todos los casos el aspecto visual de Drakan es superior. El juego proporciona efectos climáticos como lluvia y nieve, y permite disminuir la cantidad de niebla para distinguir una mayor profundidad en el paisaje. La acción se desarrolla al aire libre o en ambientes cerrados como cavernas y pasadizos, y en ningún caso se aprecia una caída de rendimiento, ni siquiera cuando varios enemigos aparecen en pantalla al mismo tiempo. Las texturas son de gran calidad, lo cual ayuda a pasar por alto que los modelos de los personajes sean un tanto rústicos.

Surreal no mezquinó polígonos a la hora de crear a Rynn, al dragón -sobre todo- y a los demás personajes, cuya animación se encuentra entre las mejores del género. Los monstruos en particular tienen decenas de movimientos y, cuando caen muertos, ¡diablos que saben hacerlo con estilo! Un buen



golpe hará que sus cuerpecitos horribles salten en pedazos y, a pesar de que los fragmentos parecen simples cubos de carne, es posible llevarlos a las patadas por todo el nivel porque se trata de objetos interactivos. Algo similar ocurre con las flechas que Rynn dispara con su arco: quedan clavadas en sus víctimas aún después de muertos, y en ocasiones es posible recuperar unas cuantas. El complemento perfecto al engine viene a través de la magnífica ambientación sonora. Tanto de las voces y ruidos -piedras resbalando al vacío, dragones enemigos precipitándose en los ríos, rugidos bestiales, los gemidos de Rynn, y en especial el entrecorchar de armas en el combate cuerpo a cuerpo- como la música adecuando su ritmo para cada momento de la acción, contribuyen a dar vida al escenario y motivan a continuar avanzando en las entrañas del juego. RIOT soporta sonido posicional bajo las normas A3D y EAX, para que podamos oír el chillido de un dragón asesino, arriba a nuestras espaldas, pero hemos notado que con la norma de Creative Labs, EAX, el engine tiende a colgar la máquina. Por lo tanto, hasta la próxima aparición del parche que solucionará éste y otros problemas, como la falta de rendimiento del multiplayer vía módem, recomendamos desactivar el sonido posicional para los usuarios de placas Sound Blaster Live!.

Rynn

El mejor control sobre Rynn se lleva a cabo mediante una combinación de mouse y teclado. Cuando no está montando a Arokh, la guerrera puede hacer movimientos acrobáticos como saltar a los lados o hacia atrás con un roll, para esquivar los ataques de sus enemigos. Puede nadar y escalar. Hay infinidad de armas de mano, algunas de las cuales Rynn lleva en su inventario, estilo RPG. Con ellas, lanza ataques a diestra y siniestra y puede bloquear un golpe directo, aunque igualmente perderá algo de salud en el proceso. Las armas -espadas, garrotes, hachas de guerra, arcos mágicos, etc.- tienen distinto alcance, velocidad y daño, y una duración limitada, que disminuye con cada golpe hasta romperse. Afortunadamente, hay armas por doquier y también unas (muy sensuales) armaduras que mejoran la resistencia de nuestra heroína. Todas las armas tienen dos tipos de ataque; el secundario, si es una espada de fuego, por ejemplo, libera el hechizo correspondiente, aunque en cantidad limitada; el



arco dispone de una función de sniper, o zoom. Rynn puede luchar lanzando golpes directos, pero lo mejor es hacerlo con ayuda de los movimientos de ataque especiales: adelante, ataque produce un golpe de punta; adelante, atrás, ataque produce un giro de 180° para sorprender a los atacantes



a su espalda; atrás, adelante, ataque obliga a Rynn a lanzar un golpe, girar en el aire y finalizar de nuevo, su movimiento más efectivo.

Arokh

El dragón tiene una gran personalidad y una gran voz, que recuerda un poco a la que Sean Connery dobó para Dragonheart, y se deja montar gracias a que su alma ha sido encadenada a la de Rynn por medio del libro sagrado. Es el único sobreviviente de una ancestral batalla librada entre homi-

bres y dragones, un ser poderoso. Volar con Arokh es fascinante. La sensación de desplazamiento por los aires es un logro de los muchachos de Surreal. Arokh se desplaza en todos los sentidos y puede ascender hasta las cimas de las montañas con Rynn cabalgándolo. Es hermoso verlo planear con las alas membranosas extendidas y temblando al viento. Aplausos. A todo aquél que sea

apasionado de estos seres fantásticos, les recomendamos muy especialmente Drakan. Combatir con Arokh, además, es inigualable. El dragón arroja bolas de fuego y magníficas llamaradas que convierten a los Wartoks en antorchas aullantes. Arokh atacará con gas venenoso, hechizos de hielo y de electricidad a medida que nuevos poderes le sean concedidos. Dos orbes aparecen en los lados de la pantalla: uno muestra el nivel de salud de Arokh, que en este caso es el mismo para Rynn, porque sus almas se encuentran unidas; el segundo orbe indica la reserva de magia para los hechizos de Arokh. El disparo secundario consume mucha, pero se repone sola con el paso del tiempo. Así como Rynn puede curarse bebiendo pociones mágicas, también el dragón puede sanar alcanzando unos diamantes de luz que flotan en lo alto del cielo.

Rynn puede utilizar a Arokh como un caballo cuando se encuentra posado en tierra; también entonces puede atacar, y lo hará automáticamente si alguien se acerca a él o a Rynn. A veces ella debe abandonar a Arokh para entrar en cavernas donde el





dragón no cabe, y entonces ambos se despiden como buenos amigos. Y se saludarán al reencontrarse. Rynn puede llamarlo, silbando o pronunciando su nombre, y si el dragón puede acudir, lo hará de inmediato. El vínculo entre ambos personajes es estrecho, y eso se traduce en una mayor jugabilidad.

Jugando doble

Lamentablemente, no todo es perfecto en Drakan. Rynn deberá encontrar algunas llaves y sortear trampas: las típicas cuchillas, pozos, péndulos y plataformas móviles que requieren saltar en el instante justo. A veces esto agrega variedad al juego, a veces eso mismo termina cansando. No píjarla es casi imposible. Por fortuna, el sistema de salvado es excelente y los tiempos de carga del juego son mínimos.

Los niveles son lineales, a propósito, con el fin de colocar el acento en la acción y no en la aventura. El mayor problema de Drakan reside en el manejo de cámara, que como en todos los juegos en tercera persona tiende a colocarse donde no debe. Y hubiera sido bueno que los humanos, Rynn incluida, pudieran expresar cambios faciales, de lo contrario las escenas intermedias no perderían calidad. Por otra parte, algunas cavernas resultan demasiado oscuras, tanto que por momentos la única luz proviene de los ojos de las malditas arañas que corren hacia nosotros por las paredes y el techo.

La IA es muy buena, con oponentes que resultan peligrosos desde el principio, y mejora a lo largo de los once niveles de Drakan, pero es una lástima que los

enemigos sólo ataquen de a dos mientras los demás permanecen inmóviles. Sin embargo, la dificultad de los combates es bienvenida, ya que obliga al jugador a no descuidarse aunque se trate de luchar con un Wartok, el más "inofensivo" de los monstruos que pueblan el juego. Existen otros oponentes que Rynn simplemente debe ignorar. Es el caso de los inmensos monstruos que pueden agarrar a Rynn en un puño y arrojarla contra la pared. Las posibilidades de la guerra residen en la velocidad y la agilidad, no en su fuerza. Por eso se trata de una mujer y no del típico guerrero que resuelve todo ■ lo bestia.

Drakan está repleto de scripts, o secuencias preprogramadas. Por ejemplo, al acercarnos con Rynn a un cementerio, podemos ver unos monstruos carroñeros cenando a nuestro vecino, o contemplar sorprendidos a un Wartok cuando se coloca de rodillas frente ■ un gigante, como rogando y, tras unos segundos, termina aplastado de un pisotón.

Sobre el final de juego nos enteraremos de que el causante de todo el alboroto, los raptos y las pillerías, es el hechicero Navaros, con quien deberemos enfrentarnos en un duelo final. Por desgracia, resulta demasiado sencillo vencerlo, y entonces el final no parece digno para la aventura que tanto costó recorrer. Esto se solucionará prontamente con un patch. Mientras tanto, Drakan ■ recomendable sobre todo para quienes les gustan los juegos tipo Tomb Raider.

Difícilmente podría satisfacer a otra clase de jugador. ✕



El inventario se maneja al estilo RPG

Drakan en Multiplayer

Drakan brilla en el juego en solitario. El multiplayer, en cambio, no tiene la potencia necesaria para convertirse en una opción imprescindible, a pesar de la gran expectativa generada en torno al tema. De los tres modos de juego, solo dos resultan interesantes. El primero de los modos se lleva a cabo entre diferentes Rynns que combaten mano a mano. Todas corren a la misma velocidad y se parecen, a excepción de los distintos colores de sus vestimentas. Las armas son poderosas en extremo, por lo que gana el que golpea primero. El segundo modo es un combate aéreo entre dragones. Aquí la cosa se pone mucho más interesante. Los dragones vuelan en niveles especialmente preparados para ellos. Pueden esconderse en ciertos huecos y cavernas y buscar hechizos más poderosos. En el tercer modo, Master of the Dragon, los jugadores encarnan a Rynn (varias de ellas), y las reglas de melee se aplican como es normal, pero además existe un dragón en el nivel. En algún sitio se esconde un objeto llamado Soul Crystal, que los jugadores deben encontrar y poseer para llamar al dragón y montarlo. Hasta entonces, el reptil será hostil a cualquiera que se le acerque y atacará sin previo aviso. El jugador que monta el dragón se divierte ■ lo lindo rostando a sus amiguitos, por lo menos hasta que alguien consiga bajarlos a tiros. A diferencia del juego en solitario, en multiplayer las vidas del jugador y el dragón no están unidas. El que consiga matar ■ cualquiera de los dos tomará posesión del dragón y éste recuperará toda su energía. Si en cambio por algún motivo el jinete se mata solo, el dragón regresará a su estado salvaje y el cristal deberá ser reposado.

XTREME PC EL PROMEDIO

Un arcade en 3ª persona, con lejanas reminiscencias a Tomb Raider, nos permite vivir las aventuras de una hermosa guerrera y un dragón ancestral.

Rynn y Arokh se complementan a la perfección. Los escenarios son de una belleza hipnótica. El sistema de combate introduce movimientos especiales y enfrentamientos que crecen en dificultad. La animación de los modelos 3D es de primera. Los efectos de sonido y la música complementan la excelente labor del engine.

Los enemigos sólo atacan en grupos de dos a tres. Algunos niveles son demasiado oscuros. A veces Rynn o Arokh se quedan atascados, o la cámara adopta una posición incorrecta. El multiplayer no impresiona.

78%

El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs

películas.

hace todo lo que hace su CD-ROM actual

películas.

con velocidad, confiabilidad y compatibilidad

películas.

¿Ah, pero Usted quiere ver películas, cierto?

¡Perfecto! El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs además trabaja como un CD-ROM, el cual sirve para correr sus aplicaciones de multimedia, instalaciones de software, CDs de música y cualquier otro formato CD. Y como el DVD almacena hasta 17-gigabytes (más de 25 veces la capacidad de un CD-ROM), usted puede disfrutar más acción de multimedia, sonido digital y video cristalino. ¡Pero el PC-DVD™ no es solo una unidad de CD-ROM mejor; es un teatro digital para el hogar en su PC!

Con la resolución increíble de su tarjeta decodificadora Dxr3™ para video MPEG2, usted disfrutará de una imagen inigualable. ¡Solamente falta relajarse y disfrutar de sus palomitas de maíz!



Además el Daring Theater 5.1 es el sistema de Dolby® Digital Surround completo, así como generador de una sola de cinco.



Visite nuestro Website para más información.

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Libertad • CompuMundo • Falabella



Breakneck

¿Tiros o autos, tiros o autos? ¿Qué tal las dos cosas?

Por Juan Pablo Gariglio

Cuando la alegría de correr un auto a gran velocidad se combina con la inigualable posibilidad de llenar de plomo, minas, misiles o simplemente cohetazos, a todos los que intenten pasar a nuestra mascota mecánica de turno.

Digámoslo de esta forma, no hay adicto a la alegría de los arcades que no guste de los tiros (conocidos en círculos de innecesaria elegancia como disparos). También es cierto que muchos de los que disfrutaron de la más violenta acción son amigos de los autos y por consiguiente, víctimas de una toma de decisión ■ la hora de elegir un juego. Correcto, he aquí el Breakneck, o la solución definitiva al molesto tic popularizado hace años por Carlitos Balá: el indeciso.

El pueblo quiere saber de qué se trata

¿Que de qué se trata este muñeco? Sencillo, carreras de autos y tiros. Un poco



■ Los escenarios son bastante dignos, aunque la gente "papelito" no nos convence demasiado.

de Need for speed, otro poco de Interstate y listo, tenemos un juego digno. De movida podemos elegir entre 2 posibilidades:

Arcade o Standard. En la primera alternativa no hay disparos, pero sí carreras a full, mientras que en la segunda aparece el armamento y con él una parte importante de felicidad (y también de dificultad).

Durante el capítulo arcade, se aprenden los rudimentos básicos del juego (que en realidad no son tan básicos): sponsors (a mi criterio, un chiche innecesario), manejo, elección de autos -los hay a patadas y de diferentes clases; una pena que no se hayan conseguido las licencias oficiales para reproducir los nombres porque la

variedad de modelos lo requería ■ muerte; para que se den una idea, hay desde kártings a colectivos pasando por fórmula 1, BMW's, fititos y Citroen 2 cv- y también se obtiene un primer chapuzón de lo que el juego ofrece: muy lindos gráficos, una cantidad de autos infernal (40 más o menos, aunque te parezca increíble), una característica de conducción sumamente arcade (pero no por eso aburrida o excesivamente simplona) y un sonido por demás agradable y también, superarcade.

Obviamente se puede elegir entre correr single o multiplayer y tan obviamente como lo anterior se puede elegir entre correr carreras individuales o campeonato. Casi lo olvido, también se puede seleccionar el nombre de nuestro piloto y configurar al mismo físicamente para que se parezca a nosotros o ■ algún primo de esos que viven en Córdoba, viste.

Primera parada: El juego es bastante divertido y corre lindo en Internet. ¿Qué más? Ah, sí. Hay una especie de mecánico apuesto y animado (más apuesto que animado a decir verdad) entre menús que no



para de hablar y dar consejos, es insoportable. Pero insistimos, el juego pinta lindo aunque la interface molesta un poco bastante.

El pueblo ya sabe de qué se trata y quiere jugar en serio

Ah, bueno. Si me apuran así nos mandamos al modo standard que nos trae sor-

presas (armas a granel para destrozar a toda esta humanidad plagada de orates con apodos graciosos, aunque es mucho más probable que el fuego polvorinos nos consuma a nosotros

antes) y confirmaciones: el mecánico decididamente es un ejemplar de colección. Su voz nos atormenta sin piedad y su barba de tres días es casi tan desagradable como el trasero de un babuino sudafricano. Los menús se empiezan a poner más incomprensibles todavía, con millones de opciones de juego, de créditos, de cositas que no nos interesan y con ventanas que salen del costado y de todas partes. Casi estamos a punto de implorar por la voz del mecánico. El juego, que parecía completo pero sencillo, se convierte en laberíntico hasta que uno finalmente llega a las pistas (que por cierto son muchas, variadas y con distintos suelos y climas).

Parada dos: Una vez en las carreras, nos encontramos ante un desafío estratégico más complejo que el que



La variedad de vehículos es sencillamente increíble.

esperábamos. Tenemos que configurar las armas del auto con inteligencia y aún así, debemos ser dueños de una pericia importante para sobrevivir a un grupo de humungos que no hacen otra cosa más que destroarnos. De todas formas, salir a matar en un Fitito es una experiencia invaluable.

Bandera a cuadros (¿o mejor una blanca?)

Bueno, este juego es como desconcertante. Si bien es muy divertido jugarlo en cualquiera de sus modos, ya sea solo o en red o como se les cante, es más bien complicado en sus menús y de tan completo se pone medio denso. De cualquier manera, los fanáticos del género (autos, armas o ambos) lo encontrarán feliz y se sorprenderán por lo bien que corre en la Internet. ¿Qué más puedo decir? Que será mejor que no me los cruce en los caminos o los reduciré a nada. Aunque si por alguna razón me vencen, ja, entonces el sucio mecánico me vengará diciéndoles cosas al oído. X

XTREME PC EL PROMEDIO

Autos y tiros, una combinación que viene convirtiéndose en género.

Que es sumamente entretenido y como dirían los españoles, adictivo. Los gráficos, sonido, cantidad de pistas y por sobre todo, cantidad y variedad de autos. Lo bien que corre en Internet y las combinaciones que se dan dentro del juego.

El mecánico hablador, los menús, la cantidad exagerada de opciones, los menús, el exceso de detalles inútiles en los menús, los menús, lo complicado de los menús y salvo algunas cositas de los menús, los menús.

71%





Re-Volt

El sueño del pibe hecho realidad

Por Andrés Loguercio

Todos o casi todos cuando eramos niños, soñamos con poder tener en nuestras manos un auto a radio control, pero en la mayoría de los casos no siempre nos complacían, y casi siempre obteníamos (como consuelo) un pequeño autito con un misero control, que lo único que le podíamos ordenar era que se moviera hacia adelante o hacia atrás, y ni hablar del cable de medio metro que nos hacía correr detrás del autito como si paseáramos a un perro apurado por llegar al primer árbol de la cuadra.

Bueno, para todos aquellos que les hubiera gustado manejar un auto eléctrico a radio control, la gente de Acclaim nos brinda un título llamado Re-Volt, el cual nos ayudará a compensar los sueños que teníamos de chicos de tener el mejor RC en nuestras manos.

Las opciones

Lo primero que tendremos que hacer es seleccionar nuestro RC favorito. Para eso contamos con 8 autos, los que tendremos que sacar de sus respectivas cajas, como si estuviéramos en una tienda de hobbies comprando y eligiendo. Cada uno cuenta con diferentes alternativas las cuales influirán en el manejo. Una vez elegido el RC pasaremos a seleccionar nuestro terreno. En el comienzo contamos con solo cuatro disponibles, pudiendo llegar hasta un total de 13 escenarios, en los cuales recorreremos el interior de un jardín botánico, daremos vueltas por el famoso Titanic, pasando por supermercados, museos y jugueterías.

¡Tres, dos, uno, go!

Comenzamos la carrera. 7 contrincantes nos estarán esperando para tratar de vencer

a toda costa. Para contrarrestar la furia de nuestros oponentes, el juego brinda la opción de recoger pequeños rayos que se encuentran esparcidos a través de todo el circuito. Estos se pueden utilizar para obtener ciertos tipos de armas y de esa forma retrasar a nuestros oponentes; como por ejemplo cohetes que podremos disparar sobre nuestros competidores y hacerlos volar, pelotas de plomo que dejaremos en el camino para que alguno se las lleve por delante y pierda valiosos segundos. Al ganar cada escenario, vamos automáticamente habilitando uno nuevo, como así también los autos que podremos elegir para competir, que se irán incrementando hasta poder elegir un total de 18.

Gráficos, física, música y demás...

Una de las cosas que sorprende en Re-Volt son los excelentes gráficos. Los autos y los niveles están totalmente diseñados en 3D, con un excelente detalle del ambiente donde nos encontremos, como por ejemplo puertas de supermercado que se abren y se cierran, rampas, violentas bajadas, piletas, etc. Por otra parte la física proporcionada a los autos es algo increíble: Cuando nuestro auto derrapa demasiado vuelca automáticamente, y cuando pasamos por una huella en el camino se hace más inestable y difícil de manejar; además, si clavamos los frenos mientras doblamos podremos realizar un hermoso trompo en el camino.

Competencias especiales

Aquí tendremos que demostrar nuestra habilidad para conseguir todas la estrellas que se encuentran en el nivel. Para esto deberemos sortear rampas, enormes loops, y hasta la famosa olla que habitualmente se utiliza para practicar con los rollers. Al obtener todas podremos pasar a la siguiente



pública.

Por otro lado, el juego cuenta con un editor de niveles, para aquellos que consideren que los caminos del Re-Volt ya no son un desafío. Pero lamentablemente ésta es la parte más pobre del juego. ¿Por qué? La sencilla razón es que las piezas para armar nuestro propio autódromo de RC son muy pocas, como así también la imposibilidad de no poder elegir un escenario de fondo como los que proporciona el juego.

Multiplayer

Esta es otra característica destacable del juego, que nos permite jugar tanto en una red local como en internet o por módem, desafiando a todos nuestros amigos.

En definitiva

Re-Volt es sin duda el líder en las simulaciones de autos RC, y además es una excelente opción para todos los amantes de este tipo de hobbies, a los cuales mantendrá unas cuantas horas sentados frente al monitor. **X**

XTREME PC EL PROMEDIO

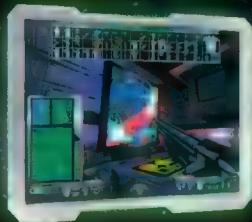
El mejor juego (y el único) de autos RC. Excelentes gráficos. La jugabilidad.

La música.

Editor de niveles muy pobre.

87%

s y s t e m s h o c k



La más perfecta combinación de rol,
terror y ciencia ficción en un juego
de acción en primera persona.

Distribuido por



Soldán 4975 - 1° - Buenos Aires

4553-7666 - Fax: 4553-9444

Servicio de Atención al Usuario

Tel.: 4553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Software © Looking Glass Studios 1998. El logo de Looking Glass
es marca comercial o marca registrada de Looking Glass Studios.
Todos los derechos reservados. System Shock es marca comercial o
marca registrada de Electronic Arts en los EE.UU. y/o otros países.
Todos los derechos reservados.



ELECTRONIC ARTS™



Legacy of Kain: Soul Reaver

La venganza es el placer de los dioses... y de los vampiros

Por Martín Varsano

La envidia es uno de los pecados capitales más conocidos, y por supuesto más practicado entre los mortales. Y según pude ver en el Legacy of Kain: Soul Reaver (de ahora en adelante SR para abreviar), los vampiros, por más poderosos que sean, no están ajenos a caer en la tentación de cometerlo. ¿Cómo afecta esto al protagonista de este sensacional juego? Veamos....

Si yo no lo tengo, no lo tiene nadie

Kain, grosso vampiro protagonista del "Blood Omen", supo construir un imperio envidiable conocido como Nosgoth. Obviamente, el trabajo era muy pesado y por más poderoso que se sea, en muchas ocasiones se necesita la ayuda de gente en la cual se pueda confiar. Para este fin, Kain creó seis lugartenientes, para mantener la casa en orden. Estos vampiros fueron creando a la par de su amo, hasta que un día

uno de ellos se cayó con una sorpresa que molestó de sobremanera a Kain: Raziel, uno de sus protegidos, había desarrollado una mutación que le brindó unas alas espléndidas. Tan formidables que Kain no pudo soportar la idea de que uno de sus seguidores tuviera "eso" que él no tenía, y no tuvo mejor idea que arrancarle los huesos de las mismas. Algo bastante doloroso para Raziel, y que se puede vislumbrar en el video de introducción, algo borroso como todos los videos de PC, pero atrapante como pocos.

Luego de padecer semejante sufrimiento, Raziel es lanzado al abismo, en donde permanece una eternidad, hasta que un ente conocido como "The Elder" le ofrece la oportunidad de vengarse de su amo y sus hermanos, que permanecieron inmutables en el momento que Kain nos propinó la paliza. Semejante aventura no es para andar despreciándola, por cierto. Y además, después de tantos siglos de inactividad, nos va a venir bien un poco de ejercicio...

Un viaje sin retorno

Lo más complicado para mí en este momento es tratar de convencerlos de

lo maravillosa que es la trama del SR sin contarles demasiado de qué se trata, porque estaría arruinando toda la diversión. Tomen entonces mi palabra de que el juego es una apasionante búsqueda (en 3D, por cierto) de unos cuantos poderes que nos ayudarán a destruir sin piedad a nuestros enemigos, en entornos góticos que tienen mucho que ver con la literatura de los vampiros, pero agregando un detalle que de por sí es muy innovador: En el momento que fuimos arrojados al abismo, nuestro cuerpo se "disolvió" como si lo hubieran agarrado los Granbies, y nuestro salvador nos dio la oportunidad de transitar por el mundo de los vivos y el de los muertos a nuestro piacere. Esto le da al SR una dimensión más amplia, ya que algunos de los acertijos en el juego -en las aventuras de Kain existe un 70% de puzzles lógicos y acertijos, y un 30% de pelea- será necesario pasar a la dimen-



Raziel deberá enfrentarse a criaturas como Weichia, su "hermano menor".

sión "espectral" para avanzar en la historia. Igualmente las peleas (exceptuando las más importantes, con nuestros hermanos) son una mera excusa para poder obtener el alma de nuestros enemigos, alimento básico para la supervivencia de Raziel en ambos mundos.

Tal vez uno de los puntos criticables del SR es la incapacidad del juego de dejarnos en el mismo lugar después de salvar una partida, ya que al reiniciar el SR nos encontraremos irremediablemente en la sala de estar de "The Elder", pero los portales que se encuentran en la

perecer en el juego, ya que para que esto ocurra es necesario perder en el mundo material, y luego en el espectral. Y en la mayoría de los casos, los enemigos no son los mismos. Esto obviamente se ha hecho para no



Los escenarios del Soul Reaver son realmente cautivantes.

entorpecer la tarea de exploración en el juego, y merece nuestro más sonoro aplauso.

Qué hermosa catedral

Como pueden apreciar en las imágenes, el juego posee unos gráficos espectaculares, muy similares a su par en la Playstation pero con una resolución infinitamente superior. Los efectos están muy bien realizados, y el diseño de los niveles merecería una nota aparte, ya que pocas veces se ha logrado producir esa sensación de encontrarse en un lugar tan antiguo y sagrado, que nuestro amigo piensa profanar inmediatamente.

Raziel contará con la ayuda de las más diversas armas y técnicas milenarias para acabar con los nosferatu: Llámese empalamiento, arrojarlos a la luz, al líquido elemento (al parecer le temen más al agua y al jabón que a las cruces), como también utilizar una amplia variedad de lanzas (nuestro amigo cuenta con una envidiable puntería), piedras, y por qué no, antorchas, para calcinar al más valiente vampiro en cuestión de segundos. Nuestros hermanos merecerán un tratamiento diferente, pero lo bueno es que la dificultad de acabar con ellos no radica en su "dureza", sino en encontrar el método apropiado para atacar su "punto débil", y de esta manera obtener ciertas habilidades, que a su vez nos darán la oportunidad

de recorrer nuevas locaciones.

El sonido

Las voces del SR son sensacionales, la única macana es que no existe posibilidad

habitación siguiente permiten transportarnos a través de todo Nosgoth con relativa facilidad, y lo cierto es que sólo un descuidado puede



de colocar subtítulos, por lo que habrá que tener cierto conocimiento de inglés para entender lo que ocurre. Si tienen la suerte de eludir este obstáculo y disponen del tiempo suficiente para internarse en este apasionante mundo, no duden en saltar al abismo, porque ya saben, la facha es lo de menos... X

XTREME PC EL PROMEDIO

Un arcade que combina inteligentemente el ingenio y la acción.

La historia. Los escenarios. La interface (¡qué fácil es ser Raziel). El sonido. Los gráficos. La ambientación, las incontables formas de acabar con los vampiros. Casi todo...

Lamentablemente no tiene subtítulos, por lo que hay que tener idea de inglés. El save no nos deja en el lugar en el que estábamos originalmente.

92%

Avengers Pinball / Roswell Pinball

Hace frío, llueve y Sacoa queda a 6 cuadras

Por Sebastián Di Nardo

Una pequeña compañía independiente llamada Pin-Ball Games Ltd. nos da la oportunidad de jugar con flippers desde la comodidad de nuestro hogar con 2 particulares tableros. Uno basado en el extraño y cuestionado suceso de Roswell y el otro en la conocidísima serie Los Vengadores. Horas más tarde, con los dedos acalambrados y los ojos enrojecidos llegamos a la siguiente conclusión...

El día y la noche, pero no tan brillantes

Muchos de nosotros disfrutamos del delicioso arte del flipper lejos del ruidoso bochinche de un Saco o Playland, disfrutando con una sonrisa picarona, la hermosa posibilidad de estar jugando sentado y no tener que gastar descomunales sumas de dinero puliendo nuestras habilidades.

Fue así como descubrimos "alegres" como Big Race USA, lejos la palabra mayor en simulaciones de Pinball. Como es de esperarse uno busca los mismos aciertos en los sucesores o competidores, ■ indefectiblemente vendrá la comparación. Pero antes de darles a conocer el veredicto, vamos a los hechos mis amigos.

A pesar de ser 2 tableros de la misma empresa, la notable superioridad gráfica de Roswell aplasta con facilidad al de Avengers. Mientras que el primero nos deja gozar colores de 16 bits (miles de colores) y de una forma de juego



agradable y pausada, el segundo profesa tener la misma calidad de color pero su aspecto es dudoso y su metodología de juego es rápida y confusa.

En el caso de Roswell uno puede después de un tiempo de juego entender la métrica del tablero, pero lo más importante de todo es que la física está perfectamente representada por la bola. Tiene la velocidad que debe de tener según el golpe y el declive de la mesa, y responde a nuestras torpes y timidas sacudidas al primer intento de escape por los laterales. El multiball es un poco confuso por la cantidad de bolas en juego pero es divertido, y si bien no es el mejor pinball que hemos visto, es recomendable para pasar un buen rato con algún




amiquete.

Ahora, Avengers parece ser la antítesis de todo lo bueno logrado por Roswell. Un extraño diseño de tablero no solamente nos confunde a la hora de intentar aprender el reglamento sino que también dificulta un buen resultado hasta en el jugador más experimentado. Pero lo peor de todo es que la física parece haber sido dejada de lado en este caso. La bola parece tener un comportamiento propio y responde extrañamente a

algunos de nuestros golpes, por momentos
acelera su marcha transformándose en un
bólide imparable cuyo destino final general-
mente es el inmenso espacio que hay entre
nuestras dos paletas o flippers. ¿El resulta-
do? Frustración, mucha frustración y ganas
de patear las patas de un flipper que des-
graciadamente no está frente a nosotros.

¿El veredicto final?

Si nunca compraste ningún juego de flippers y querés empezar ahora, comenzá por Big Race USA que es lo mejorcito que hay por el momento. Si sos un fan de estos juegos y ya tenés el BRUSA, podés aventurarte con el Roswell que es aceptable gráficamente y puede llegar a ser entretenido para jugar solo o con tus amigos, ahora si sos kamikaze o sadoomasquista, si te gusta el dolor de jugar a algo gráficamente poco agradable y con problemas gravitatorios podés intentar el Avengers. Te regalo mi bola enterá. 

XTREME PC EL PRIMMEDIO

Roswel

Avengers

70%

49%

El primer Centro de Juegos en Red para PC, en Argentina.



CYBERLAN

Ahora tenés un lugar donde podés jugar con tus amigos a los mejores juegos de PC en red.

12 estaciones de equipos Pentium III, equipadas con todo, para que los juegos vuelen!

Acercate a nuestro local y disfrutá de esta nueva forma de jugar. Los mejores juegos del mundo están a tu disposición. Competi y jugá con tus amigos.

Participá de los cybertorneos, ingresá en los rankings de nuestra página Web y consultá via internet las puntuaciones de cada juego.

No esperes más, ponete a prueba con los mejores juegos y jugadores. Luchá, invadí, defendete y ganá.

Ingresando tus datos en nuestra página web, obtendrás un número de socio que te otorgará grandes ventajas. También te vamos a participar con bonus gratis para jugar.

www.cyberlan.com.ar

Animáte a jugar con verdaderos contrincantes.

Te esperamos en nuestro local en Zabala 1615 - Belgrano.

www.cyberlan.com.ar



Clans

Dícese del ruido que produce el CD (y la cajita) de este juego al ser lanzados contra una pared de yeso



Por Rodrigo Peláez

Una vez más (y van...) otro clon barato del Diablo intentará seducirnos con sus espejitos de colores... ¡justamente a nosotros!, que somos conquistadores experimentados en el arte de masticar indios en el desayuno.

La cosa va más o menos así: un reino mágico, 4 clanes que lo habitan (bárbaros, guerreros, elfos y enanos) y un demonio malico que se divierte cizahando por el condado para que todos los peleles anteriormente nombrados se vapuleen entre sí. Pero vayamos más allá: los clanes se avivan de la sucia treta, exilian al cornudo y viven en paz durante unos cuantos años hasta que el satánico muchachito vuelve a hacer de las suyas, desatando toda serie de porquerías en la comarca; por lo cual, deberemos elegir a un representante de alguna de las cuatro razas para hacerse cargo del "trabajito", o sea, matar al villano de la película (¿dónde escuché eso antes?).

Eso fue, mis estimados amantes/adictos/enfermos de los juegos de rol, un acabado resumen del argumento del Clans; pero la cosa no queda ahí.

Amigos, pulan sus armaduras y afilen sus espadas porque nos vamos de paseo por las tétricas campañas de este nuevo hijo ilegítimo (y van...) del Diablo. Como les conté antes, en el juego del día de hoy podremos escoger al guerrero Alaric, de noble familia y con habilidades tanto para el manejo de la espada como para la magia; si preferimos en cambio al clan bárbaro, nuestro niño mimado será

Gard Stoneskin (un capo con las armas pero un pelín con las artes ocultas). No olvidemos a Leayandor el elfo, amante de la hechicería quien, cual jedi medieval, desdén el uso del metal afilado como único medio para decapitar enemigos o, en todo caso, amputarlos. ¡Ah!, y por último tenemos a Thorfinn el enano (el hermano de ese gnomo barbudo que peleaba en el Golden Axe).

Cada uno de estos muñecos tiene mayores talentos que los otros en áreas específicas (fuerza, agilidad, magia, etc.). Lamentablemente la elección se queda ahí, sin ofrecernos algo que no hallamos visto antes (hubiese sido lindo poder customizar algunas cositas como las armas o las pociones).

Un lindo detalle a destacar es que podemos lanzar unos dados para intentar mejorar los atributos de nuestro "elegido" (claro que el tiro nos puede salir por la culata, aunque tenemos ilimitados lanzamientos).

Y colorin colorado, este cuento está acabado

No hay scroll. No hay. Repito: no-hay-scroll. Para pasar de una pantalla a otra deberemos clicar con el mouse en unas apostas flechitas rojas situadas en las posibles salidas (y deberemos ser EXACTOS, nada de clicar cerquita); en pocas palabras: de terror.

¿Las armas?: tenemos un hacha, una espada (olvidense de lanzas o arco y flecha) y cinco hechizos diferentes (lo siento, pero sólo son cinco así que a llorarle a Strategy First). La magia por su lado no es nada del otro mundo: rayos, bolas de fuego (lo de siempre bah) con excepción del hechizo de "confusión" que deberían verlo ustedes mismos para darme su opinión. Resumiendo: las armas no son malas, son pocas; y después de habernos pasado unas cuantas horas delante del monitor batallando contra hordas de inadaptados, la falta de variedad termina por caernos como una maldición que hace parecer a la del demonio exiliado como las cosquillas que podría prodigarnos un manco.

Los gráficos son parientes cercanos de las armas: están bien, son correctos, pero no descolan y pueden verse sin 3Dfx; una lástima tomando en cuenta la simplicidad general del juego.

Donde hay espinas, a veces hay algunas rosas; y las rosas del Clans son más puzzles de los que uno puede suponer al comenzar la aventura (algunos simples, otros no tanto) y soporte para LAN e Internet (cuatro jugadores, cada uno por su lado y claro, el bienamado modo cooperativo) para intentar borrar de una buena vez y para siempre al demonio malico de la faz de la tierra.

Bueno, eso es todo lo que tengo para contarles, me gustaría agregar más, pero los muchachos de ComputerHouse AB no me dieron mucha letra que digamos. X

XTREME PC EL PROMEDIO

El Diablo después de tomar la primera comunión. En otras palabras: una empanada de humita.

Los gráficos y la ambientación (de a ratos). La sencillez interface (apta para los que gustan de las cosas simples).

Y el scroll ¿se lo comieron los duendes? La sencilla interface (no apta para los que gustan de las cosas elaboradas). Después de probarlo sólo nos queda esa horrible sensación de que podríamos estar aprovechando mejor nuestro preciado tiempo y nuestro preciado disco rígido.

50%

DOS TECNOLOGÍAS SE UNEN PARA CREAR AL
DESCENTE³

王





System Shock 2

En el espacio podemos encontrar el terror más escalofriante

Por Martín Varsano

Han pasado 42 años desde el desastre en Citadel Station. Y pensar que todo ocurrió debido a la negligencia de los humanos, que dejaron en manos de una computadora sicótica (llamada SHODAN) el poder para cometer una masacre. Las cosas han cambiado desde entonces. Los gobiernos de la Tierra han formado una nueva entidad llamada UND (United Nations Dominate) y las cosas marchan de manera impecable. ¿O no?

Un nuevo destino

En el System Shock 2 (SS2), la historia retoma el hilo de su predecesor, en el mismo lugar en el espacio, pero varios años después. Una nueva nave, la Von Braun, está

siendo construida, y la misma tiene la capacidad de viajar a velocidades mayores a la luz. Este chiche de TriOptimum (también responsables de SHODAN) tiene planeado realizar un viaje más allá del sistema solar. Pero la Von Braun no viajará sola, ya que la Rickenbacker proveerá al viaje de la seguridad necesaria.

No bien comienza el juego, recibiremos un mensaje del sistema

Tau Ceti, más allá del área explorada por el hombre. Obviamente estaremos asignados a la nave para descubrir qué está enviando la señal, y si se puede establecer algún tipo de contacto con los emisores.

RPG + Acción

Para los que no hayan tenido oportunidad de probar el juego original, cabe aclarar que el SS2 es una perfecta mezcla entre un juego de rol y uno de acción en primera persona. Esto ha permitido a los diseñadores incorporar la posibilidad de elegir a nuestro personaje entre tres ramas de servicio: Marines, Armada y OSA, que se especializa en los poderes de la mente. Luego de haber elegido nuestra carrera, una serie de misiones nos permitirán modificar los atributos de nuestro personaje, y estaremos listos para la aventura.

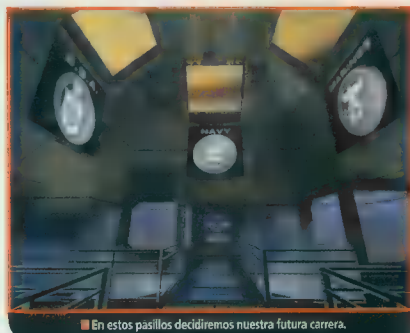
Lo importante ■ través del juego es utilizar sabiamente los módulos



■ Para triunfar al SS2 habrá que conocer a la perfección la interfaz.

cibernéticos, que permiten los upgrades de nuestras habilidades (una forma elegante de subir de nivel). Hago hincapié en este punto, ya que hay que tener en cuenta que los módulos no sobran, por lo que será mejor especializarse en pocas categorías, y de esa forma no malgastaremos los upgrades haciéndonos unos conocedores de todo, pero expertos en nada.

Nuestros primeros pasos en la nave nos permitirán ir explorando los comandos, menús e interfaces, que lamentablemente son muchos pero se aprenden rápidamente,



■ En estos pasillos decidiremos nuestra futura carrera.



sin necesidad de anotar ningún dato ya que todo lo necesario se encuentra en nuestra PDA, una agenda simil Palm Pilot.

Por el otro lado, también nos iremos habituando a los controles para movernos libremente por la zona y al manejo de diversas armas, que serán muy útiles a la hora de

antes de tomar una decisión equivocada.

Y en la exploración, amigos míos, encontrarán ustedes al igual que yo momentos de innegable tensión frente a los monitores, ya que sin duda el SS2 es uno de los juegos que ha conseguido sacarme de mis cabales por su atmósfera "angustiante", sintiendo que a

cada paso algo nos puede saltar de un corredor, deteniendo nuestro corazón para siempre. Si no me creen, apaguen las luces del cuarto, enchúfense un par de auriculares en el bocho y después me cuentan.

Por otro lado, si tenemos la desgracia de encontrarnos con algún habitante de la nave, podremos comprobar en carne propia la avezada inteligencia artificial con la que cuenta el juego, y en



Como pueden ver, el juego tiene una violencia bastante gráfica.

desembarazarnos de las más repugnantes criaturas que hayan habitado alguna vez el espacio exterior.

Pichón de Ripley

Una de las características que mejor definen al SS2 con respecto a el resto de los juegos de acción en primera persona, es que primeramente no tiene ningún sentido ir a lo loco disparando como si se nos fuera la vida en cada bala, sino que la mezcla con un juego de rol hace necesario investigar los acontecimientos y diferentes locaciones

muchas ocasiones veremos nuestros talones golpeándonos el trasero mientras corremos alocadamente por un pasillo, esperando no encontrarnos con algo peor al final del mismo.

Un festín para los ojos

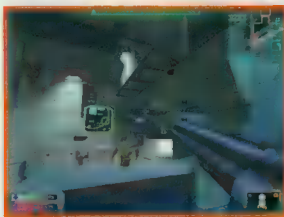
El System Shock 2 utiliza una versión mejorada del engine del Thief: The Dark Project, pudiéndonos maravillar con la correcta ambientación de los majestuosos niveles que componen nuestra aventura. Ni que hablar del diseño de las criaturas que encon-

traremos a bordo. No quiero contarles demasiado para no arruinarles la diversión, pero con sólo recordar a los zombies y sus lastimosos gritos mientras nos corren con una escopeta en la mano, el sudor frío corre por mi nuca. Ni hablar de las "apariciones" provocadas por los implantes cibernéticos, que nos hacen saltar hasta el mouse (o en muchas ocasiones disparar como un conde-nado). Una montaña rusa de sensaciones, jlectores!

Dave, creo no poder hacer esto...

Lamentablemente no todo son rosas en el mundo del SS2, y cabe comentar ciertos problemitas (que se solucionan con un patch que se encuentra en el CD de este mes). Para comenzar el juego es inmensamente difícil, por lo que habrá que ser testarudo y presionar "Alt+L" hasta el hartazgo. Por el otro lado la munición es escasa, y las armas tienen una tendencia a romperse que hace pensar en una mano de obra taiwanesa barata. Por último, el juego no tiene soporte para varios jugadores. De todas formas hay que tener en cuenta que el patch ya está disponible, por lo que varios de estos pro-blemas se han solucionado y la cosa ahora parece más razonable.

Así que ya saben, muchachos, intérense en esta nave a la sozobra, y prepárense para enfrentarse a cosas que les harán mojar la cama durante varias noches. ☒



XTREME PC EL PROMEDIO

La segunda parte de uno de los juegos más innovadores de todos los tiempos. La ambientación (¡brrrrr!). El sonido. Los efectos. El diseño de los niveles y las criaturas. La inteligencia artificial de nuestros enemigos, y por supuesto, la historia. El juego es bastante difícil aún en el nivel de dificultad más bajo. No tiene soporte Multiplayer. Las municiones escasean durante el juego, inversamente proporcional a la cantidad de enemigos que encontramos en todos los niveles.

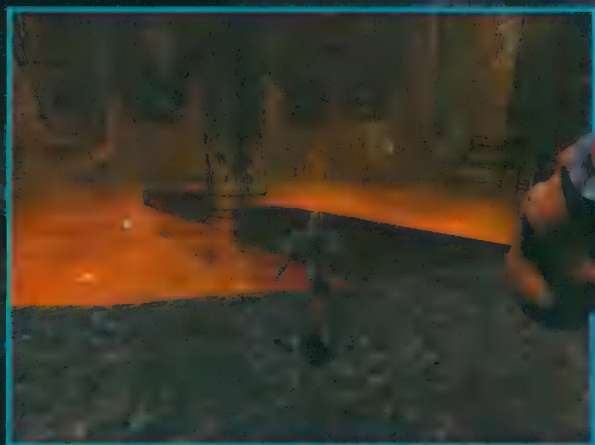
91%



CLASH CON EL TITAN

Por Sebastián Di Nardo

Acclaim nos da una de las sorpresas del año, lanzando un juego cuyo origen es un oscuro y tétrico cómic para adultos. Después de casi 3 años de producción *Shadow Man* llega a nuestras pantallas sorprendiéndonos con una espeluznante historia y un clima asfixiante. ¿El resultado? Una hemorragia de terror que erizará los pelos de nuestras partes privadas.



riencias frente a su familia haciéndoles creer que continuaba con

sus brillantes estudios. Comenzó a trabajar como taxista en Chicago hasta que un día uno de sus pasajeros fue asesinado por un grupo de mafiosos dejando en el asiento trasero de su vehículo \$20.000.

Mike tomó el dinero para pagar una operación que necesitaba su hermanito Luke. Desafortunadamente la mafia comenzó a perseguirlo obligándolo a buscar ayuda una sacerdotiza vudú llamada Bokor, para protegerlo. El plan funcionó hasta que la mafia decidió cobrar su deuda destruyendo a balazos el auto en que viajaba Mike con toda su familia, aca-

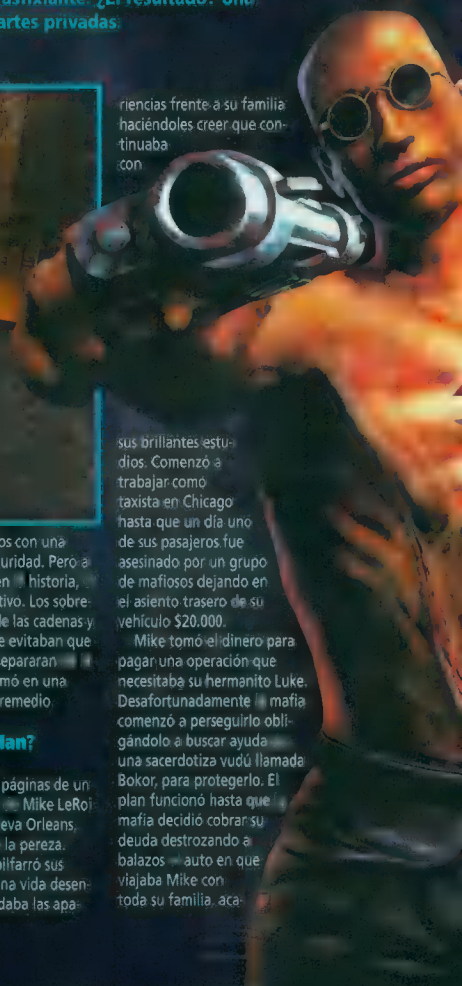
Nuestro primer contacto con *Shadow Man* fue durante E3 donde un tímido video nos mostraba el gigantesco pero por aquel entonces desconocido potencial del nuevo producto. Acclaim, una aventura 3d con perspectiva en tercera persona. Como siempre sucede en el mundo de los videojuegos un cono de silencio envolvió a esta aventura, hasta hace unos meses. Acclaim colocó en internet una demo jugable y *Shadow Man* estaba a punto de revelarnos su secreto.

La primera sensación internarnos en el extraño y bizarro mundo de Mike LeRoí fue frustración frente a la tremenda inmensi-

dad de los escenarios, cargados con una enorme cuota de horror y oscuridad. Pero a medida que nos internamos en la historia, el juego se hace más y más adictivo. Los sobresaltos y los gritos, los ruidos de las cadenas y las bestias sedientas de sangre evitaban que nuestras atónitas miradas se separaran de la pantalla. El miedo se transformó en una adicción. *Shadow Man* es el remedio.

¿Quién es Shadow Man?

Nuestro héroe nació en las páginas de un cómic nos cuenta la historia de Mike LeRoí un estudiante de letras de Nueva Orleans, que cayó bajo la tentación de la pereza. Abandonó sus estudios y desplifarró sus ahorros en bebidas, juego y una vida desenfrenada. Mientras tanto guardaba las apa-



bando con la vida de sus padres y su amado hermanito Luke. De alguna manera el sobrevivió.

Después recuperarse de sus fatales heridas nuestro héroe había perdido por completo la memoria, y fue convertido en asesino a sueldo por la sacerdotiza. Hasta que un día Mama Nettie, otra sacerdotiza vudú cuyos poderes estaban desapareciendo, irrumpió en el bar donde se ocultaba y utilizó sus poderes restantes para implantarle en el pecho la Máscara de las Sombras. Un poderoso artefacto vudú que lo transformó en un poderosísimo guerrero cuya misión sería la de caminar entre el mundo de los vivos y el de los muertos, para librarnos de sus amenazas. Mama Nettie eliminó a Bokor dejando a Mike como propietario del bar. Pero el peor fue recuperar su memoria, cuyos recuerdos atormentarán por siempre. La única opción de Mike para purgar su culpa y acabar con el hechizo de Nettie era obedecerla.

El regreso de los muertos vivos

Al comenzar nuestra aventura los primeros secretos se revelan ante nuestra atónita mirada. Shadow Man responde a



las almas oscuras (dark souls) y abrir un portal entre nuestro mundo y el de los muertos para acabar con la humanidad. Nuestra misión será la de recolectar las dark souls para incrementar nuestros poderes y poder enfrentarnos a Legion. Hasta aquí puede sonarles fácil, pero puedo asegurarles que semejante tarea es una verdadera pesadilla, que nos quitará horas y horas de sueño. Apagan la luz, sumérganse en el mundo de Shadow Man.

Bienvenidos a la morgue del Dr. Picor

Para que un juego tenga "necesario" para proporcionarnos largas e interminables horas de diversión debe cumplir con ciertos requisitos. Shadow Man cumple casi a perfección

gigantescas catedrales, templos poblados de trampas mortales y oscuras cavernas pobladas de bestias carniceras y devoradoras de almas.

El cielo repleto de pesadas y plomizas nubes se mueve como un presagio maligno sobre nuestras cabezas, mientras nuestros pies se mojan con la sangre que proviene de pequeñas cascadas. Las paredes de ladrillos avejentados y el metal oxidado nos quitan la respiración en lugares cerrados, mientras corremos alocadamente por los pasillos repletos de rastros de sangre, esperando ser arrastrados por alguna bestia a un horrible final. El terror se encuentra a cada vuelta, en cada recodo y nuestra única esperanza es alcanzar aquella bola roja y resplandeciente que nos dará una pequeña dosis de energía. Resumiendo, este juego es capaz de arrancar los ojos de sus cuencas mientras pedimos a un amigo que por favor levante nuestra mandíbula del piso sin pisar los

un llamado de Nettie con el objetivo de detener la profecía del apocalipsis. Un grupo llamado Legion, integrado por implacables asesinos seriales, se ha reunido en Asylum (lugar donde van los espíritus condenados por sus pecados) con el objetivo de reunir a

con cada uno de ellos. Tomen el bisturí y prepárense para una autopsia a fondo.

Gráficamente Acclaim ha creado una de las más grandes y titánicas obras, un inmenso y tétrico mundo, donde el odio y la sangre son moneda corriente mientras los líderes del mundo se ocultan intentan llevar a cabo su malvado plan. El ingenioso diseño de los niveles nos lleva a través





Podríamos decir: "¡feliiz! los enemigos no son demasiado complicados esto es pan comido!". ERROR, nunca escupas para arriba mi amigo porque te caerá en... ¡eso fue lo que a mí me pasó. Al principio uno se confía porque los enemigos no presentan una verdadera amenaza, pero medida que

Eagle, que dispara balas en el mundo de los vivos y en el de los muertos, energía capaz de convertir en pulpa a los no-muertos, las municiones son ilimitadas y en el segundo caso aumenta el poder del fuego a medida que aumenta el nivel de nuestro poder.

Tenemos también una batería de armas de fuego, cuyas municiones son limitadas y pueden ser recolectadas destruyendo barriles o cajas: escopeta, MP-909 0.9-SMG, medida que vamos recorriendo.



cachos de cerebro que chorrearán nuestras orejas. Si amigos, así de hermosos.

Generalmente una obra no está del todo completa si el sonido y la música no acompañan. Y déjenme decirles que éste es lejoso el punto más fuerte e inquietante de Shadow Man. Podemos escuchar los latidos de un corazón al acercarnos a una de las almas oscuras, o sentir una canción que suena con llantos y risas de niños capaces de congelar el sangre del hombre llama. Los cuatro fantásticos. La música acompaña con oscuras melodías que escuchan en momentos claves del juego, contribuyendo a que el jugador sienta absorbido por el mundo de los muertos. Los efectos de sonido son lejos los mejores más espeluznantes que haya escuchado hasta ahora, con una fabulosa sensación 3d a pesar de no soportar EAX y A3D. Un consejo, si quienes jueguen con auriculares, pongan una pelela debajo de la silla.

vamos avanzando se complica cada vez más. Si bien las pequeñas bestias no son muy ágiles y mastican gran parte de los balazos que les propinamos, son bastante resistentes y dañinos. Peor aún, con mucha frecuencia tenemos que volver a lugares por los que ya transitamos para abrir puertas que antes no podíamos, y para nuestra sorpresa no sólo reaparecen los enemigos que ya habíamos liquidado sino que duplican su número. Más una vez nos veremos convertidos en una fétida masa de carne sin vida a manos de nuestras adorables y zorpes criaturas.

Afortunadamente, Shadow Man dispone de un pequeño arsenal para defenderse y algunos elementos que forman parte de la profecía y que serán de suma utilidad.

El arma de cabecera es una pistola Desert

mundo de los muertos encontramos una serie de elementos que pertenecen a la profecía, sin los cuales no podríamos salir victoriosos.

La profecía: Una serie de escritos que detallan el predicho de los antiguos, acompañada de unas cartas de estilo tarot que cuentan la historia.

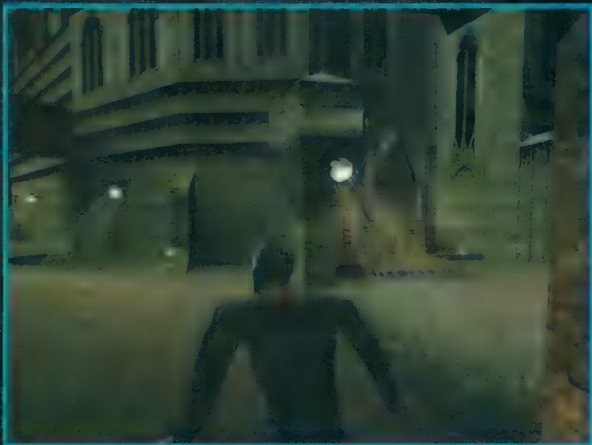
Los Gad: marcas especiales en forma de tatuajes que le dan a Shadow Man la habilidad de tocar el fuego, caminar sobre él y nadar en la lava. Pueden ser encontrados en

No contaban con mi astucia?

La inteligencia artificial de las bestias asesinas que acechan en la oscuridad, no es demasiado aguda pero cumple con su cometido. Quizás no sean inteligentes pero tienen una pequeña cuota de astucia y con eso es suficiente.

Básicamente tienen comportamientos distintos: son muy resistentes físicamente, van al choque y se llevan todo por delante (incluyendonos a nosotros), o nos disparan cómodamente a la distancia evitando nuestros disparos y los encuentros frontales (pájaros, guardianas del fuego y francotiradores).

Pero todos sabemos que en sus pequeñas cabezas virtuales sólo hay una idea, ver a Shadow Man y destruirlo.



Templos activando mecanismos realmente difíciles de encontrar.

- Poigne: son unas muñequeras en forma de garra que permiten que nuestro héroe trepe cascadas, sangre en mundo los muertos.

- Asson: un bastón vudú que dispara llamas.

- Baton: una lanza que dispara fuego y puede transportarnos a otros lugares si es usada en el lugar correcto.

- Flambeau: Una especie de antorcha que se alimenta de nuestra energía vudú, puede ser usada para iluminar un lugar o para quemar a corta distancia a nuestros adversarios.

- Marteau: Una mandíbula mágica que también extrae su poder de nuestra energía vudú, y que emite llamaradas al golpear sobre cualquier superficie. Puede ser usada para abrir lugares secretos golpeando tambóres.

- Kalabash: Activa poderosas cargas explosivas que pueden ser usadas para volar unos extraños baldosones con marcas en su superficie.

- Enseigne: un pequeño pero poderoso escudo vudú, muy útil para evitar ataques enemigos.

Estos son sólo algunos elementos que podemos encontrar en nuestro camino, unos indispensables, otros no. Aún así estén atentos, porque la falta de artefactos como la "Llave de Ingeniero" puede estancarnos en un lugar durante siglos.

Entonces... ¿hago mimos a mi novia o juego al Shadow Man?

Shadow Man es una de esas aventuras que tiene mejor cada juego.

Es un Tomb Raider oscuro, tétrico, atrapante y adictivo.

Es una aventura gráfica con un guión increíble.

Es un RPG con niveles de habilidad en el personaje, que se van incrementando a medida que avanzamos en el juego y la historia.

El diseño de niveles es sublime, las texturas asombrosas, y el sonido muchachos, va a erizar piel. Por si todavía les queda alguna duda, estamos ante un juego proporciones bíblicas. Pero tengo que hacerles una pequeña advertencia, solo es para gente que resiste fuertes emociones y que es

paciente. Es un juego que hay que dedicarle tiempo y paciencia, pero una vez que la historia nos envuelve es imposible despegarse de la pantalla. Hace 5 días que no me baño, mi perro se meo en alfombra, jaula de mi hamster apesta y mi novia que no le doy pelota, sólo quiero jugar Shadow Man. En pocas palabras MUY, MUY adictivo. La gente piensa que estás loco, que jugar tanto te va a hacer mal, pero ellos no entienden...lo que significa salvar mundo.



XTREME PC EL PROMEDIO

Una aventura tétrica y oscura. El diseño de los niveles. Los efectos visuales. El sonido. La música, y gracias a dios: el juego viene con un mapa.

Sólo apto para personas con buena memoria y nervios de acero.

93%



Independence War Deluxe: Defiance

Un nuevo punto de vista para todo un clásico



Por Santiago Videla

Pese a que se hizo esperar un poco más de la cuenta, finalmente salió a la venta la tan esperada expansión oficial para Independence War, uno de los mejores simuladores de combate espacial que se han hecho hasta el momento.

La nueva cara de Independence War

I-War Deluxe es la primera expansión oficial hecha para Independence War y tal vez una de las características más interesantes que tiene es que en lugar de continuar con la historia a partir de lo que fue el final de la versión original, lo que hace es darnos la posibilidad de seguir todo lo sucedido anteriormente, pero jugando del lado de los rebeldes (Indies) que antes teníamos que combatir.

En esta ocasión vamos a estar al mando de una nave muy similar a la

que piloteábamos antes, pero con la diferencia de que ahora va a estar luciendo esas pinturas e insignias tipo "graffiti", tan características de los rebeldes y en algunas ocasiones vamos a tener la oportunidad de vivir eventos que fueron decisivos en la campaña anterior, pero vistos desde el otro bando.

Además de esta nueva campaña, I-War Deluxe introduce una serie de importantes mejoras en cuanto al funcionamiento del juego y especialmente en cuanto a su jugabilidad, que de seguro todos sus fanáticos sabrán apreciar.

Uno de los agregados más importantes que tiene esta expansión es que a medida que vamos cumpliendo los distintos objetivos de cada misión, el juego va grabando automáticamente nuestra posición y en caso de que nos destruyan o que no logremos cumplirlos, vamos a tener la posibilidad de retomar la misión desde el último objetivo que cumplimos correctamente y de ese modo no será necesario repetir todo desde el principio, cosa que en las misiones más avanzadas hubiese sido muy frustrante.

Por otra parte ahora también tendremos la posibilidad de seleccionar diferentes con-

figuraciones para el armamento que vamos a usar, cosa que además de facilitarnos un poco las cosas, nos permite encarar cada misión de varias formas diferentes.

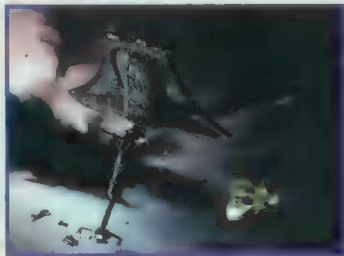
Como último agregado importante, I-War Deluxe incluye un nuevo comando que nos permite hacer un "zoom" con cualquier tipo de arma, tal y como se tratara de una mira telescópica, que nos servirá para apuntar a grandes distancias con mayor precisión.

Al igual que antes, las misiones de esta nueva campaña tienen un diseño realmente impecable y además de sorprendernos a cada rato, están acompañadas por secuencias animadas intermedias que le dan un ambiente más "pelucosco" a todo lo que nos rodea.

En lo que hace a los gráficos, salvo algunas naves y estructuras nuevas, el resto es exactamente idéntico a los que pudimos ver en Independence War, de manera que los que hayan jugado a la versión anterior ya saben lo que pueden esperar de esta expansión.

Un último comentario

Sin dudas, Independence War Deluxe es un sensacional agregado para un espectacular juego como lo es Independence War, sobre todo porque mantiene la calidad que tenía el original, así que si ustedes son de los que se engancharon con este juego y se quedaron con ganas de un poco más, acá tienen lo que estaban esperando.



XTREME PC EL PROMEDIO

La primera expansión oficial para Independence War.

Los nuevos agregados. Las estructuras de las nuevas misiones. Los gráficos.

Sigue siendo un juego bastante

difícil y no muy recomendable para principiantes.

83%

Sentí la acción... Viví la pasión

MICROSOFT[®] INTERNATIONAL
FOOTBALL
2000



Rage
Entertainment

Microsoft

rápido
intenso



KO

¡Arráncame el ojo Pauly, arráncame el ojo!



Por Rodrigo Peláez

Cuenta la leyenda que cada vez que se produce un eclipse lunar, alguna compañía oportunista de software decide lanzar al mercado un juego de boxeo que ya está golpeado antes de tocar nuestras ansiosas manos.

K.O. cuenta con tres modalidades de juego, a saber: Arcade (nuestros oponentes son seleccionados aleatoriamente por la computadora), Single Fight (aquí somos nosotros los que decidiremos a quien vapulear) y Championship, obviamente la más interesante (12 bestias sedientas de sangre se opondrán entre nosotros y el título mundial de peso pesado; con dificultad ascendente y posibilidad de salvar el juego, gracias ■ Dios).

También podremos cachetear al pelón de turno que esté en casa jugando de a dos en la misma compu, o por LAN (está claro que después del Championship, esto es lo mejorcito que Data Becker tiene para ofrecernos).

Podemos intentar además mejorar nuestras técnicas pugilísticas con la opción de Training Mode, ideal para familiarizarse

con los controles y para crear letales combinaciones de puños que luego podremos llevar a la práctica en la cara de algún rival.

¿Podemos crear a nuestro propio boxeador?: podemos. Elegiremos el nombre, la nacionalidad (¡NO ESTÁ ARGENTINA!, ¿¡PUEDEN CREERLO!?, ¿nadie se acuerda ya de Monzón, Gatica y Firpo?), si es derecho o zurdo, su aspecto físico (la verdad

es que no nos dan aquí demasiado para elegir) y luego deberemos repartir puntos asignables a la velocidad, la resistencia y la fuerza de los puñetazos.

Hasta acá todo muy lindo, pero no se confíen porque hay golpes bajos...

Caballeros, quiero una pelea limpia. ¡A barrer, escorias!

Punch Out. Nada ni nadie podrá igualar la adrenalina que el queridísimo Punch Out nos hacía sentir cada vez que le ofrendábamos una fichita (y algunos le ofrendamos muchas). Ese arcaico (arcaico por viejo y por arcade) resumía todo lo que un buen juego de box debe tener (y la regla ■ aplica para los de hoy en día también): buena perspectiva, buenos golpes y por sobre todas las cosas: VE-LO-CI-DAD; algo

que los muchachos de Independent Arts Production parecen haber olvidado. Porque en un juego de boxeo podrás perder los dientes pero jamás la velocidad; que es el factor más importante a la hora de hacerte sentir ese sudor frío en la espalda y la sensación de que en cualquier momento te sacan la corona que ya casi es tuya de un tremebundo puñetazo en el riñón. Y el K.O., lamentablemente, adolece de velocidad y de golpes adrenalináticos. Y de realismo (detalle fundamental para los puristas del género). Los gráficos zafan (y es terrible que me refiera ■ ellos con el término "zafan", pero bueno, no nos quedan muchas opciones cuando queremos boxear en la PC), con excepción del público que es un sprite plano (el archiconocido y siempre odiado "cartón pintado" que le dicen) y en donde es posible reconocer algunas caras famosas "blueareas" lo cual acentúa el patetismo del conjunto. El programa cuenta con soporte para 3Dfx Glide, Direct3D y OpenGL pero con todo esto no llega a destacarse ni por su fluidez ni por su nivel de detalle que podría haber sido tranquilamente mejorado (y aprovechado, teniendo en cuenta que el modelo de daños es patético y que los boxeadores JAMAS demuestran su miledo o cansancio, cosa fácil de lograr con unos buenos "sets" de texturas). El sonido no existe. Y bueno amigos... los dejo hasta el mes que viene porque llegó la hora de echar a este perdedor del más bendito de los rings: mi preciado disco rígido. He dicho. X



XTREME PC EL PROMEDIO

Otro intento fallido (y van...) por trasladar el arte pugilístico a las pantallas de nuestras PCs. Es preferible alquilar Rocky V (no sé si te quedó claro).

me gustaría aclarar que este juego se lleva un 50% porque no tiene mucha competencia a la vista que digamos, porque sinó...

... puedo creer es que en el umbral del nuevo milenio halla que soportar mondongos acucos como éste. Parece más un juego de karate que uno de boxeo (por las patadas en el hígado, ¿vivo?).

50%



3dfx

Cuando diseñamos el chip Voodoo3, pensamos en superar la performance de todas las aceleradoras 2D/3D existentes. El resultado es la primera línea de placas 2D/3D que realmente funciona. Esto significa hablar de resoluciones de 2046 x 1536, velocidades que exceden los 60 fps y aceleración por hardware de DVD. Vos sabés que los mejores juegos están especialmente preparados para correr con 3dfx, ya que los programadores usan nuestras placas como standard cuando los diseñan.

Nosotros creamos el chip
Nosotros desarrollamos la placa
Vos vas a disfrutar el poder de Voodoo3



Voodoo3™

Ultra High-Speed 2D/3D Accelerator

DISTRIBUIDOR OFICIAL

Decon S.A.
DIVISION INFORMATICA

J.A. Cabrera 3862 Buenos Aires
Tel. 4865-7600 - e-mail: decon@wilson.com.ar

Ya las podés encontrar en

falabella

compumundo

compucompras



Star Wars Ep. I: Insider's Guide

Por Santiago Videla

Esta nueva enciclopedia interactiva de Star Wars, está destinada a los más fanáticos de esta espectacular saga y analiza a fondo todos los eventos que hicieron posible esta sensacional producción.

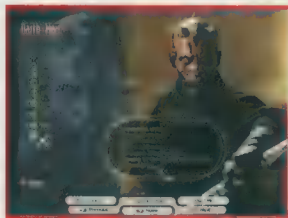
Esta guía está compuesta por 2 CDs en los que podremos ver bocetos, imágenes y descripciones más que detalladas de los personajes principales, secundarios, vehículos, androides, armas, objetos, criaturas, planetas y todo lo que se vió en "La amenaza fantasma".

Por otra parte, también tiene una serie de clips tomados durante la filmación en los que podremos ver la forma en la que fueron armados los "Sets" que se usaron para el rodaje, la forma en que se implementaron los efectos especiales, las maquetas los actores y todo lo que se puedan imaginar.

Obviamente y para los más entendidos, también hay algunos videos con entrevistas exclusivas al propio George Lucas y a los miembros más importantes de su equipo, en donde explican detenidamente muchas cosas que no todos conocemos acerca de esta película y en caso de que quieran comprobar qué tanto saben acerca de este film. En cada categoría encontrarán una serie de preguntas en donde pondrán a prueba sus conocimientos del tema (400 en total).

Cabe aclarar que esta enciclopedia viene en inglés, pero sus manuales están en castellano y explican muy bien el funcionamiento de las distintas opciones, de todas formas es muy recomendable que sepan algo de inglés para poder aprovechar su contenido al máximo.

En pocas palabras, un muy buen agregado para la colección de cualquier fan incondicional del universo de Star Wars.



FICHA TÉCNICA

COMUNICACIÓN
SISTEMA OPERATIVO
SISTEMA OPERATIVO

PROMEDIO

76%

Arcade Legends 3D

Por Santiago Videla

Hoy en día son muchas las compañías que con tal de pensar lo menos posible sacan cualquier cosa a la venta, pero sin duda, la mejor palabra para definir a esta nueva producción de Wizard Words (además de poco imaginativa) es CHOREO.

Lo que sucede con este pack de clásicos es que los juegos que incluye son simples imitaciones baratas de una serie de títulos que en su época hicieron historia, como ser: Galaga, Pac Man, Arkanoid, Donkey Kong y algunos otros, pero remodelados y hechos en 3D con nombres diferentes, digamos como para no pagar los derechos.

Lo más triste de todo esto es que incluso hasta las versiones originales, que salieron allá por la década de los 80, pueden llegar a calentar más que estos tristes clones, lo más gracioso del caso es que además de que sus gráficos son de cuarta... ¡están en baja resolución! (320x200) y cuando seleccionamos la opción para pasarlo a una resolución mayor, lo que sucede es que terminamos viendo al juego desde una diminuta ventanita.

Como si todo esto no fuera suficiente, no existe una opción que nos permita seleccionar a los otros juegos una vez que hayamos empezado a jugar a uno de ellos, para eso hay que salir al windows y cargar cada juego por separado, en pocas palabras un título no apto para personas con un mínimo sentido de la estética y el buen gusto.



FICHA TÉCNICA

COMUNICACIÓN
SISTEMA OPERATIVO
SISTEMA OPERATIVO

PROMEDIO

4%

XTOM 3D

Por Santiago Videla

Hace tiempo que no salía un arcade de naves como la gente y a pesar de que este tipo de juegos están mucho más difundidos en consolas, también tienen una gran cantidad de fanáticos en PC.

Xtom 3D tiene unas cuantas semejanzas más que casuales con muchos títulos exitosos en el mundo de las consolas, especialmente con uno llamado Raystorm, hecho por la gente de Taito, incluso la cámara suele tomar la acción desde ángulos muy parecidos, pero igualmente este juego tiene sus méritos.

A excepción de que podemos seleccionar 3 naves diferentes (cada una con sus propias características), el juego en sí no incorpora grandes novedades con respecto a cualquier otro título del género, pero en general sus escenarios son bastante variados, están bien hechos y sus gráficos tienen una buena calidad al igual que los efectos especiales.

Si ustedes son de aquellos aficionados a este tipo de arcades, les quiero aclarar que Xtom 3D tiene una dificultad que por momentos es bastante elevada, cosa que puede llegar a poner nervioso a más de uno, pero de todas formas puede llegar a resultarles interesante, sobre todo si tenemos en cuenta que en PC estos juegos no abundan.



FICHA TÉCNICA

COMUNICACIÓN
SISTEMA OPERATIVO
SISTEMA OPERATIVO

PROMEDIO

67%

Capitalism Plus

Por Maximiliano Peñalver

Llega a la Argentina uno de los pocos juegos estratégicos que basan todo su atractivo en un fuerte engine económico. Aunque para algunos será algo muy aburrido, para aquellos que tengan un fuerte espíritu comercial y quieran experimentar al vértigo de invertir en la bolsa (aunque, con la garantía de no perder un peso) tendrán en este Capitalism Plus una de las pocas opciones válidas del mundo del software.

Capitalism Plus (CP) está completamente en castellano y es una versión mejorada del original que nunca fue editado oficialmente en nuestro país. Entre los cambios más importantes podemos comentar que sus gráficos están más pulidos y que los mapas son más detallados (lo que nos permite verlos en una escala mayor), pero lo que sin dudas atraerá a los usuarios es el editor de mapas y escenarios. Este nos permite (cada vez que comenzamos el juego) modificar los objetivos, competidores, productos, industrias y nuestro estado inicial. También se agregan nuevos productos en los que invertir y la posibilidad de variar la cantidad que hagan falta para desarrollar nuevos productos en las fábricas, por lo que el juego gana en flexibilidad a la hora de ajustar la dificultad. Un detalle en contra es que el juego en Multiplayer sólo puede ser concebido a través del e-mail, y si nuestro competidor no se pone las pilas los partidos durarán muchísimo tiempo. No obstante, y si te interesa el tema, Capitalism Plus es una muy buena opción (casi, casi, la única) para los amantes de la estrategia focalizada a full estrictamente en lo comercial.



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

79%

Seven Kingdoms II

Por Santiago Videla

Como principal diferencia con respecto a su versión anterior, Seven Kingdoms II nos ofrece la posibilidad de que además de usar a 12 civilizaciones humanas diferentes, podamos usar a 7 razas de monstruos y jugar del lado de los malos.

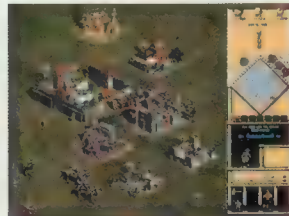
Posiblemente esto pueda sonar muy tentador, e incluso las imágenes del juego se ven prometedoras, pero la realidad es que a pesar de tener unos cuantos agregados y más opciones que su antecesor, este título no pasa de ser un clon bastante mediocre de Age of Empires.

Si bien este juego tiene una gran cantidad de elementos ingeniosos, como por ejemplo el manejo de la economía, la diplomacia, etc. la forma aburrida y monótona en la que todo se desarrolla hecha por el suelo todo lo demás.

Lo más flojo de este nuevo Seven Kingdoms es sin duda el aspecto gráfico, porque a pesar de que las estructuras y los escenarios están bien hechos, el nivel de detalle es comparable al de juegos de hace más de un año atrás.

Además de esto, las distintas criaturas y unidades que podemos controlar, no son algo que llame mucho la atención y encima tienen pocos cuadros de animación, lo que convierte a un juego que podría haber estado muy bueno en uno más del montón.

Es muy posible que si les gustó Seven Kingdoms, esta segunda parte les termine agradando, pero en lo personal creo que a menos que sean mega-fanáticos de esta serie, este juego no les va a mover ni un pelo.



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

57%

Might & Magic VII

Por Maximiliano Peñalver

Might & Magic es una de las sagas más populares y "puras" del género de rol en la PC, y aunque esta séptima parte sea excesivamente parecida a la sexta, la historia es tan interesante, y las opciones tan variadas que los seguidores del género y de la saga no pueden sino encantarse con su aparición.

Sin dudas estamos ante un juego que gráficamente está bastante pasado de moda (de hecho su engine apenas es una versión mejorada del juego anterior ¡y hasta se ve mejor sin placa aceleradora!) y hay sectores en donde el combate se vuelve demasiado excesivo. Pero por el otro lado tenemos un mundo gigante para explorar y muchos caracteres que desarrollar como en los mejores momentos del género, además la interface está bastante cambiada y al igual que las opciones de los caracteres, es mucho más amplia que en el juego anterior. En cuanto al combate, podemos seguir optando entre que sea por turnos o en tiempo real, mediante el simple hecho de presionar una tecla por lo que en este aspecto tampoco se encontrarán problemas. También se incluye un interesante juego de cartas que se puede jugar en las tabernas y nos sirve para distendernos entre misión y misión.

El juego está editado en nuestro país completamente en castellano, algo que no se ve todos los días en juegos de esta envergadura, por lo que ya lo saben, si son fanáticos del género y quieren disfrutar de un muy buen juego de rol (con un engine un poco anticuado) están invitados.



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

75%

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Aureal introduce al mercado dos nuevas placas

Aureal sale al mercado con dos nuevas placas de sonido: la Vortex SQ1500 y SQ2500. Estas dos placas serán vendidas sólo y exclusivamente bajo el nombre de la compañía I/O Magic Corporation de Aureal.

La versión SQ1500 funcionará a base del procesador Aureal AU8810 (el mismo que tiene la conocida Monster MX200) y soportará A3D 1.0, DirectSound, Direct Sound3D y DirectInput. La placa también funcionará con: 512 voces para wavetable, soporte para auriculares, dos o cuatro parlantes, salida coaxial S/PDIF. El pack de software es muy intere-

sante, ya que incluye la versión completa del Drakan. Se espera que el precio sea de \$70 en USA.

La versión SQ2500 funcionará a base del procesador Vortex2 AU8830 (el mismo de la Monster MX300) y soportará: A3D 1.0, A3D 2.0, DirectSound, DirectSound 3D y

DirectInput. Tendrá 576 voces para wavetable, soporte para auriculares, dos o cuatro parlantes y salida coaxial S/PDIF. El software

que traerá esta versión incluirá a Drakan, a Heretic II y a Slave Zero. Se espera que el precio para este modelo no pase los \$100 en USA.



3dfx y su nueva compresión de texturas FXT1

3dfx ofrece una nueva compresión de texturas de código abierto (open-source) para programadores de software y hardware, llamada FXT1. Esta tecnología reduce el tamaño de la textura de la imagen sin perder calidad visual. Los programadores pueden utilizar este algoritmo de compresión en múltiples plataformas tales como: Windows, Macintosh, BeOS y Linux entre otras.

3dfx provee las herramientas y el código fuente sin costo alguno, intentando de esta manera su aceptación como un estándar. Su

soporte incluirá los APIs de Direct3D, Glide y OpenGL.

La tecnología FXT1 mejora los problemas de performance asociados con el uso de texturas en altas resoluciones. El algoritmo de compresión de texturas reduce la cantidad de memoria requerida para guardar cada una, lo que les permite a los programadores usar texturas en resoluciones más altas e incrementando la performance. Como resultado, los juegos y aplicaciones que utilicen la compresión de texturas FXT1, correrán más rápido y con una calidad visual superior a todo lo conocido hasta el momento.

NOTICIAS DE ULTIMA HOJA

Surround Sound System

Labtec anunció la salida de su nuevo sistema multi-parlantes: LCS-2514. Este nuevo sistema viene con cuatro satélites y un subwoofer y está optimizado para aquellas placas de sonido con salidas para cuatro canales independientes. Varios informes afirman que el LCS-2514 es capaz de ajustar el sonido para una óptima salida a bajos con una mínima distorsión en todos los niveles de volumen. El subwoofer tiene una potencia de salida de 15 watts, mientras que los cuatro satélites poseen un total de 16 watts de potencia para un sonido claro en distancias "normales" como podría ser una habitación.



RESURRECTOR Marca: Teppro

Se dañó el Windows, se borraron todos los Programas, se desconfiguró internet...

¡OTRA VEZ! hay que pagar para que venga un técnico y perder horas y horas?

NO, si tenía la Teppro Resurrector, ¡Todo se solucionará simplemente reiniciando su PC!



único que restaura sistemas operativos

¿Cómo trabaja?

Este moderno dispositivo, crea una partición oculta para guardar los datos de su disco rígido, y va aumentando el espacio a medida que se torna necesario. Esta partición está extremadamente protegida contra cualquier intento de eliminar o modificar su contenido.

Ahorre fortunas y alcance una mayor eficiencia

Muchas veces, cuando los programas fallan, es necesario acudir a un personal especializado, que generalmente puede demorar días en llegar, sin mencionar el tiempo que requiere instalar y configurar Windows 98, Office y otras aplicaciones nuevamente. Todo esto implica una pérdida enorme de tiempo que ocasionan un gran dolor de cabeza.

Resurrector, con una sola vez de resguardo, puede recuperar su sistema operativo, los programas y aplicaciones cuantas veces quiera y en muy pocos minutos!

Apto para: Cyber Café

Aula de computación

Consultorios

Empresas

MILLENIUM Marca: Millenium

MILLENIUM, es un dispositivo creado con el fin de solucionar los problemas que nos están amenazando en los últimos tiempos.

Esta placa tiene la función de continuar manteniendo el calendario correcto (Hardware) en su computadora, ya que este problema puede ocasionar un caos para todo el mundo.

Ud. y su institución están preparados para el problema del año 2000?

**Y2K
2000
Compliant**

* Obtenga el testeador de compatibilidad certificado por NSTL en la página de Teppro: www.teppro.com



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

**Envíos
a todo el país**



TEPPRO

www.teppro.com
WEB EN ESPAÑOL

S3 no pierde las esperanzas y anuncia el Savage2000

S3 sigue "patcheando" la salida del hasta ahora fallido Savage4 con más productos similares. Luego del anuncio del Savage4 Xtreme, llega un procesador que al parecer promete ser la salvación de la moral de S3. Su nombre es Savage2000. Costará menos de \$250 y saldrá a fin de año en dos versiones distintas:

Savage2000 y Savage2000+.

El Savage2000, es un procesador de 128-bits que tendrá una velocidad de memoria de 166MHz, mientras que la placa funciona a 150MHz. La versión 2000+, también funcionará con 128-bits, pero la memoria al igual que el resto de la placa correrá a 200 MHz. Ambas configuraciones tendrán 64Mb de memoria, un RAMDAC de 350MHz, salida para DFP/TV y un completo soporte para la tecnología AGP4X.

Al doblar la cantidad de memoria estándar, el Savage2000 será el primero en llegar a resoluciones de 1600x1200 con Triple Buffer en 32 bits de colores y 32 Bits de Z-Buffer, mientras mantiene 32Mb para las texturas. Otra cosa que permite esta cantidad de memoria es aplicar un anti-aliasing de pantalla completa en altas resoluciones (no es por ser pesimista pero hay que ver cuantos cuadros por segundo dura sin colgarse con anti-aliasing en esa resolución).

Esta plataforma combina el renderizado en 32-bits, un Z-Buffer de 32-bits y el conocido sistema S3TC de la Savage4 con varias tecnologías como el "dual pixel" y el "dual texture pipeline" para un fill rate de más de 700Megatexels por segundo (TEXEL= Texture Elements) doblando los valores conocidos hasta ahora.

Otra innovación será la tecnología S3TL. Descargando los cálculos



del CPU, S3 dice que su engine de Transformación e Iluminación (T&L) será el futuro para aquellos juegos que funcionen con OpenGL y DirectX 7, ya que éstos necesitarán de cuatro a diez veces más polígonos que los de hoy en día. Entregando hasta ocho luces dinámicas y tres veces la performance del CPU. El S3TL también es capaz de balancear la carga entre el CPU y el Savage2000, obviamente esto hace que el procesador esté libre para ser usado en otras aplicaciones.

Creative presentó en la Argentina su nueva gama de productos

El día jueves 16 de Septiembre, en el Hotel Marriot Plaza, Creative Labs presentó su nueva línea de productos para América Latina, con la participación del gerente regional Felipe Gera y

Alberto R. Iriberry, gerente de marketing de Latinoamérica, entre otros. Entre los productos más destacados se encontraron el Desktop Theater 5.1 Digital, el Nomad, el PC-DVD RAM de 5.2 Gb. y la WebCam 3.

Mostrando en primer lugar la excelente calidad del DT 5.1, diferenciando los 6 canales de audio independientes, sonando al compás de la siempre poderosa Sound Blaster Live.

Luego se mostró el famoso y tan esperado NOMAD, (para los que no lo conocen es el nuevo reproductor portátil de audio digital MP3 de Creative Labs), que sale al mercado en dos versiones, una de 32Mb y otra con 64Mb, esta última podrá almacenar hasta 60 minutos de música en alta calidad, además de proporcionarnos un sintonizador de FM, y un mic para poder grabar lo que queramos. Por último vimos el nuevo PC-DVD RAM, el cual tiene un almacenamiento total de 5.2 Gb. en un cartucho de DVD-RAM de dos lados, y permite leer discos DVD-ROM, DVD-VIDEO, CD AUDIO, CD-ROM, CDR Y CDR-W, y CD VIDEO.



Felipe Gera (izquierda) y Alberto R. Iriberry

También se anunció la dirección de Internet en castellano para América latina que es: www.creativelabs.com/am-latina

3D BLASTER®

Pura Potencia, Óptimo Rendimiento

La última generación de productos gráficos de Creative Labs® es tan veloz, que realmente estábamos preocupados de haber llegado demasiado lejos. El óptimo rendimiento de Riva™TNT2Ultra, ofrece lo último en potencia para decidir quién salva el universo o convierte el gol. Con un rendimiento absoluto de color de 32-bit twin-texel, salida de TV y el nuevo e increíble procesador TNT2 de 128-bit, usted tendrá sin lugar a dudas la mejor tarjeta 2D/3D disponible. Para un gran rendimiento a un precio inigualable, Riva™TNT2 Ultra ofrece 32MB de memoria de textura y resoluciones de hasta 1920 x 1240. Aquellos que buscan una solución económica que no comprometa la calidad de imagen desearán a 3D Blaster® Savage4 que presenta el chipset S3® Savage PRO™. Cuenta con 32MB de memoria de alto rendimiento de manera que puede ver resoluciones extremadamente altas y desplegar millones de colores. Las nuevas tarjetas gráficas 3D Blaster® de Creative Labs® no sólo fuesen más rápidas, tendríamos que incluir un casco!

LA DIFERENCIA TE SOPRENDERÁ

CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

ARGENTINA: Mustimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Libertad • CompuMundo
CHILE: Tecnopolis • Falabella • Ripley • Happy System • Cyber City • COLOMBIA: (Bogotá) Panamericana-
Unicentro • Panamericana-Cedritos • Panamericana-Av. Chile • Panamericana-Saltire Plaza • DOS
Syndata • CD Power • Color's Computer • Versatec • KB OIL Suministros y Proyectos • Royher
OmniWare • Disoffice • MicroOficina • Borlon Ingenieros • Color's Computer (Medellín) • Esau Sistemas
Syteco • (Cali) • DisOffice Supply • Computayorista • Soluciones de Avanzada • (Barranquilla)
CompuOffice • (Cartagena) • Colcompu • (Bucaramanga) • Intecom • CD-ROM Distribuidores • (Cúcuta)
Tecnosoft • ECUADOR: Sisma MEXICO: PC Cheap • PC Store • Centro de Computo LPV • La Casa de
Computos • Centro de Computo • Palacio de Hierro • Office Depot • PC Cheap • Liverpool
CompuDabo • Microtel • Super BBS • Ar-Tek Club • Compucentro • PERU: Infodata • Proyectos 2020
S.A. • GP Del Peru • Family Technologies • Mayor PC • VENEZUELA: • PC Xpress

3D Blaster® RIVA™TNT2 Ultra



- Procesador NVIDIA RIVA TNT2 Ultra
- Velocidad máxima de 9 millones de triángulos por segundo, 1.5 gigaflops, y hasta 350 megapixels por segundo

3D Blaster® RIVA™TNT2



- Procesador TNT2 de NVIDIA® RIVA con arquitectura de 128-bits y conductos bi-textel de 32 bits
- Increíble calidad de imagen con resoluciones en pantalla de colores vivos de hasta 1920x1240 que admite doble y triple memoria intermedia

3D Blaster® Savage 4™



- Un completo acelerador gráfico 2D/3D basado en el chipset Savage4 Pro de S3™
- Memoria de 32MB de alto rendimiento para ver altas resoluciones y millones de colores



nVIDIA
GeForce

nVIDIA GeForce 256

El procesador que promete marcar un antes y un después en la historia de las PC

Con una arquitectura completamente nueva que acentúa la velocidad de llenado y triangulación, el GeForce 256 (conocido también como NV10) promete ser la revelación de nVIDIA para el nuevo milenio. Se trata del primer procesador gráfico que integra un engine de Lighting (luces dinámicas) y Transformation (transformación geométrica). Además posee efectos gráficos como sombreados, luces y algunos cálculos geométricos en el mismo chip gráfico, con lo que deja libre al CPU para otras tareas. Sin ir más lejos, el GeForce 256 es capaz de destinar hasta 50 GigaFlops en cálculos de punto flotante para operaciones 3D.

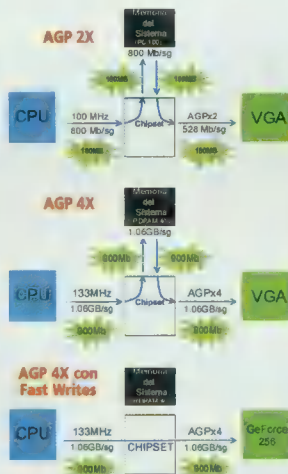
■ Por Máximo Frias

¿Qué tiene de especial?

Todo. Para empezar es el primer GPU (Graphics Processing Unit) del mundo, capaz de efectuar funciones 3D de forma completamente independiente del CPU. Su característica más importante es su arquitectura de 256 bits, ya que hasta ahora sólo había chips de 128 bits. Con este salto ahora se pueden crear imágenes con mayores resoluciones y más realistas.

Así como el TNT funcionaba con TwinTexel, el GeForce 256 trabaja con una arquitectura de QuadTexel, es decir cuatro texturas por reloj. Las velocidades de las placas serán de 120MHz, que multiplicado por la cantidad de texturas por ciclo, darán un total de 480MHz (recordar que la TNT2 Ultra trabaja a 150MHz, que multiplicado por sus 2 texturas serían 300MHz).

Otras características son las 8 luces soportadas por hardware, el render de 256-bits y el soporte para TV de alta definición. Soporta



Características Principales

- AGP 4X con Fast Writes
- 480 millones de pixels/seg
- 15 millones de triángulos/seg
- 350MHz de RAMDAC
- 8 luces por hardware
- 32 texturas por reloj
- Soporte a OpenGL y DirectX 7
- Cube Environment Mapping
- Vertex Blending
- Renderizado de 256 bits
- Reproducción de video HDTV de alta calidad
- Soporte a hasta 128Mb de memoria

AGP4X con una transferencia ideal de hasta 1 Giga/seg y tiene un RAMDAC de 350 MHz para poder trabajar en resoluciones de hasta 2048x1536 a 75 MHz.

Más allá del AGP4X

El AGP4X no es una novedad. Aunque todavía no halla salido un motherboard que lo soporte, es obvio que las compañías tienen que sacar sus nuevas placas compatibles con este sistema y un GPU de última tecnología no podía quedarse atrás.

El bus AGP2X, el utilizado hasta ahora en todos los mothers Pentium o similares, funciona como un "cuello de botella" para la performance general del sistema. La velocidad de transferencia que éste alcanza funcionando con un sistema actual a 100MHz (800Mb/seg) se reduce a 528Mb/seg. Según los programadores de juegos, esa velocidad



Físicamente,
GeForce 256

nVIDIA es un chip de 22-micrones con 23 millones de transistores que puede utilizar hasta 50 GigaFlops en cálculos en punto flotante. Este toma la tecnología de Twin Pixel y el engine de renderizado del TNT2 para expandirlo a Quad Pixel, un motor de transformación, otro de iluminación y un

El Procesador

procesador de HDTV. Todo esto hace al chip de nVIDIA lo suficientemente complejo como para ser llamado "procesador gráfico" en vez de los chips de renderización "super acelerados" que existían hasta ahora en las placas 3D. Y justamente su complejidad es la que hace capaz de crear gráficos con tanto detalles como este árbol en tiempo real.



es completamente insuficiente para una nueva generación de juegos que funcionarán con hasta cinco veces más polígonos.

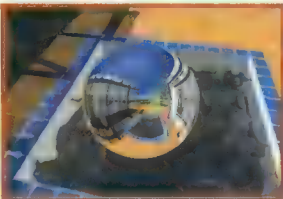
En teoría recién cuando salga el mother Intel 820 (que soporta AGP4X y memoria de hasta 133MHz) se podrán alcanzar las velocidades máximas del sistema sin ningún tipo de inconvenientes.

Por supuesto nVIDIA tenía que estar un paso más adelante que todo esto y creó algo llamado AGP4X Fast Writes. Lo que esta maravilla hace, es llevar la información directamente del CPU al GPU sin pasar por la memoria del sistema. De esta manera la memoria local del sistema no es más una variable en la velocidad de transmisión de datos hacia el GPU y queda libre para ser utilizada en otras tareas.

Dos efectos que valen destacar

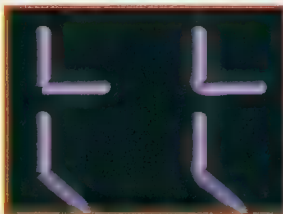
• Cube Environment Mapping

Este es un tipo de mapeado que simula el reflejo sobre un objeto 3D del entorno que también se encuentra en tres dimensiones. Un ejemplo podría ser los vidrios de un auto, en el que se refleja la calle en la que está andando, o la armadura de un guerrero que va avanzando por una cueva. Por si no entendieron, acá hay una foto en donde se puede apreciar perfectamente.



• Vertex Blending

Este efecto soluciona el problema de la continuidad entre dos polígonos contiguos. Esto lo logra generando una superficie



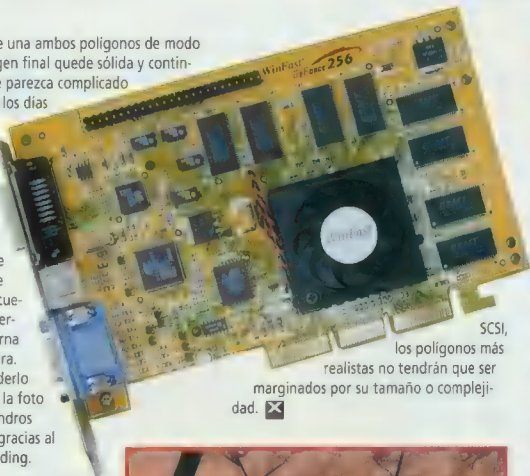
"extra" que una ambos polígonos de modo que la imagen final quede sólida y continua. Aunque parezca complicado se ve todos los días en juegos como

Quake o Tomb Raider, cuando el polígono de la cabeza se separa del cuello o se superpone la pierna con la cintura. Para entenderlo mejor vean la foto con dos cilindros mejorados gracias al Vertex Blending.

Flash.... ah ah!

Los encargados de armar estas placas por ahora serán: ASUS, Canopus, Guillemot, Diamond, Elsa y Leadtek.

Si todo esto que promete nVIDIA con su nuevo GeForce 256 se cumple, no cabe la menor duda de que empieza otro capítulo en la historia de las PC. Así como se solucionó el problema de la velocidad de los discos rígidos con el sistema



SCSI, los polígonos más realistas no tendrán que ser marginados por su tamaño o complejidad. ☒

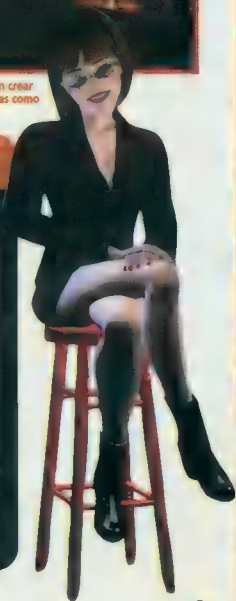


Gracias al GeForce 256 se pueden crear escenarios completamente realistas como el de esta foto.

Empresas que desarrollarán juegos capaces de utilizar esta tecnología

Lionhead Studios
Surreal Software
Eidos Interactive
id Software
Raven Software
Ritual Entertainment
Nihilistic Software
3DO
Ubi Soft
Sierra Studios
LEGO Media
Monolith Productions
Blizzard Entertainment
Bullfrog
Activision
Acclaim
Rage Software
Hasbro

Interplay
Attention to Detail
Bungie
Accolade
Codemasters
Valve
GT Interactive
Disney
Epic MegaGames
LucasArts
Electronic Arts
Havas Interactive
Infogrames
Origin
Planet Moon
Cavedog Entertainment
Microsoft Games
989 Studios (Sony)





Diamond Supra Express 56K USB

Una buena razón para usar el Universal Serial Bus

Muy poca gente hace uso del nuevo USB que viene en los Pentium II, III y K6-2 debido a que los productos que vinieron saliendo no brindaban una ventaja o comodidad significativa respecto a otro puerto. Ahora que Diamond sacó su primer módem USB, todas sus ventajas serán ampliamente aprovechadas.

■ Por Máximo Frias

Conexiones Universales

Una de las ventajas de tener un módem USB es que la configuración de éste es mucho más sencilla que la de otros que se conectan en los puertos serie (COM). El módem tiene solamente tres entradas (línea, teléfono y USB) y nos evita andar moviendo de un lado a otro el transformador que viene con los módems Serie externos.

Otra característica interesante del puerto USB, es que funciona tanto en PC como en Mac, y una vez instalados los controladores se puede conectar con mucha facilidad sin necesidad de reiniciar la máquina.

La instalación

En la caja vienen: un cable para conectar a la línea, el CD con el Software, el cable USB y una guía de instalación de fácil interpretación para los sistemas de Mac y PC.

Si todo en la PC está bien configurado, la instalación del módem es muy simple. Se conecta al puerto USB, a la línea de teléfono, se instalan los drivers y listo, más fácil imposible.


Como dije anteriormente, una vez instalados los controladores cada vez que conectemos el módem se instalará automáticamente sin necesidad de reiniciar la máquina y esto es importante ya que en

los demás módems sí hay que hacerlo.

La velocidad

El SupraExpress USB soporta los protocolos v.90 ITU y K56flex, lo que hace que sea completamente compatible con cualquier proveedor de internet que funcione a 56K. Está claro que la velocidad de conexión nunca llega a esa velocidad por los límites de la línea telefónica, pero aún conectado a 49Kbps o 53Kbps los resultados son muy buenos y nos permiten navegar y jugar en internet sin problemas.

Conclusión

Si no te querés complicar la vida con los puertos Serie y de paso sacar provecho del USB, el Supra Express 56K USB es una muy buena opción. Te ahorrarás un slot en el mother y accedes a un módem, rápido, práctico y muy estable. 

Características Principales

- Compatible con Mac y PC
- Set de comandos AT estándar y extendidos
- Protocolos de 56k: v.90 y K56flex
- Caller ID (Sólo para PC)
- Software para Internet y Fax
- Soporta velocidades desde 300bps hasta 56Kbps
- Velocidad de Fax desde 2400bps hasta 14.400bps
- Diseño transparente tipo iMac



XTREME PC: EL PROMEDIO

Un módem fashion y USB para PC y Mac. Fácil de instalar. Muy buena performance.

Si no tenés USB fuiste, te lo perdiste.

96%



Más
Energía,
Más
Poderio,
Más
Eficiencia y
Más
Rápido



NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MÁS AMPLIA DE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRÁFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.



Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si quieres experimentar nuevas sensaciones en juegos, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar

una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamond-mm.com o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.

DIAMOND
MULTIMEDIA

Sienta el Poder de Internet

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANÁTICOS DE LOS ARCADES 3D

Los fantasmas de Pacman

Inteligencia Artificial en evolución

■ Por Durgan Nallar

Desde los comienzos del estudio de la Inteligencia Artificial (IA), los investigadores han encontrado en los juegos un área fértil para la exploración de las capacidades de una máquina en la resolución de un problema. Sabido es que, hasta hoy, muy pocos juegos han logrado subir por encima de los demás para colocarse como ejemplo de los productos futuros. Se trata de imbuir en la computadora la habilidad de jugar como un oponente humano. En el género de los arcades 3D, son principalmente dos los títulos, *Unreal* y *Half-Life*, los que sacudieron a la industria con la implementación de algoritmos de búsqueda eficientes, reconocimiento de trayectoria y clasificación del conocimiento obtenido.

El auge de Internet y de las redes locales (Local Area Network) posibilitan que millones de personas se enfrenten continuamente en juegos masivos alrededor del mundo. La satisfacción de toparse con un

oponente de la misma talla, que no sólo tiene buenos reflejos, sino que puede pensar en una estrategia para vencer y llevarla a la práctica de la mejor forma posible, no presentaba puntos de comparación con la IA de los juegos; al menos, no hasta hace un tiempo. En principio, la investigación se orientaba a la definición de comportamientos fijos que la computadora habría de aplicar contra un oponente humano. La Inteligencia de los enemigos virtuales no era exactamente más que una librería de rutinas básicas, que consistían en indicarle ■ un objeto, en este caso un atacante, el recorrido más corto en la dirección del jugador. Los algoritmos de búsqueda se complementaban con instrucciones para la utilización de armamento, lo cual comprendía la capacidad del oponente artificial de efectuar un ataque al llegar al área de alcance del blanco, aunque, de hecho, tales rutinas seguían siendo tan básicas como las que ya existían para los fantasmas de Pacman.

Esta clase de falsa IA predominó en los juegos hasta que los desarrolladores comprendieron que el público se inclinaba hacia la competencia entre iguales, humanos simples, pero capaces de brindar un juego inteligente y cambiante. De hecho, el entusiasmo generado por *Doom* y *Quake* como juegos on-line motivó que surgiera una cierta intolerancia hacia el género por parte de quienes ven a los enemigos automatizados como criaturas estúpidas ■ incapaces de generar tácticas en forma dinámica, tal como lo haría



■ Los Marines trabajan como escuadrones organizados en *Half-Life*.

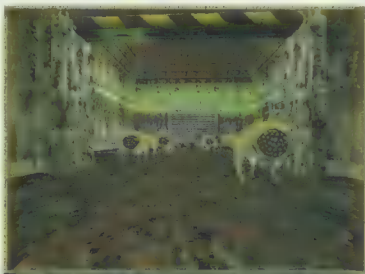
una persona.

No todos disponen de una LAN o tienen acceso a Internet, con lo que el mensaje era claro: habría que mejorar la IA del juego o pronto el género quedaría sepultado bajo la presión del público hambriento por más realismo.

Steven Polge

El creador del fabuloso *ReaperBot* plugin para *QuakeC* fue uno de los pioneros en el campo de la nueva IA aplicada a los arcades 3D y, si bien no fue el único, su labor en este campo de investigación lo hizo tan famoso como a John Carmack en el ámbito de la programación tridimensional. *Quake* tenía enemigos interesantes pero que ofrecían una resistencia directa, así que para el público pronto resultaron simples títeres descerebrados que se limitaban a saltar o disparar sobre el jugador en cuanto se cumplía la ecuación de siempre: ambos objetos en el mismo cuadrante y en línea de visión. Acabar con estas criaturas era tan fácil como girar a su alrededor con el dedo huido en el gatillo.

Polge tiene un master en ingeniería electrónica en la Universidad de Carolina del



■ Ciertas criaturas se comportan como animales en manada.

Norte, Estados Unidos; trabajó como empleado de Motorola y como programador senior para IBM. Siendo un fanático por esta clase de arcades, volcó todos sus conocimientos en la creación del ReaperBot. El robot, o bot, en la jerga, consiste en un jugador artificial no sólo capaz de ejercitar un algoritmo mejorado de búsqueda sino también de recoger armas, municiones y emboscar a los otros jugadores, tanto bots como humanos. No resultó un avance decisivo en la materia, pero demostró que un desarrollo de esa naturaleza estaba destinado al éxito y, evidentemente, representaría el elemento más delicado en el futuro de los juegos de cualquier género. El trabajo de Polge se hizo popular, y Epic MegaGames lo contrató para que trabajara en la IA de su engine Unreal. Nuevas investigaciones se llevaron a cabo desde entonces.

"Cuando la gente oía hablar de IA -dice Polge-, tendía a pensar en redes neuronales y fundamentos teóricos y lógicos que no son particularmente útiles cuando la más grande limitación de los anteriores arcades 3D había sido que las criaturas no eran animadas con suavidad y no sabían cómo encontrar el camino dentro de un entorno. Esto es porque la IA de los juegos del pasado había degenerado básicamente en enemigos corriendo hacia el jugador, chocando contra las paredes, quedándose atascados en los rincones y, en general, comportándose como estúpidos."

El mayor avance en la IA impulsada por Polge e implementada en Unreal es el algoritmo de búsqueda llamado red de trayectoria o red de ruteo. La red de trayectoria es un simple mapa generado automáticamente que las criaturas pueden utilizar para moverse de un lugar a otro. Entonces, si una criatura quiere encontrar al jugador, y



■ Vencer a un Skarrj Warrior puede llevar varios minutos de combate feroz.

éste se encuentra en el extremo del nivel, sólo debe seguir la red de trayectoria, incluyendo subir y bajar escaleras, atravesar corredores, abrir puertas y operar ascensores hasta alcanzar su objetivo. Este es un avance enorme comparado al comportamiento limitado de las criaturas en el pasado.

"Un ejemplo del potencial de la red de trayectoria puede verse en Unreal -afirma Polge, en las Frequently Asked Questions (FAQ) sobre tecnología del engine-, cuando un Skarrj patrullando sobre una plataforma distante y elevada ve al jugador, entonces corre en otra dirección, atraviesa una puerta y aparece por detrás." El objetivo de Polge no es crear monstruos que sean difíciles de eliminar, sino dar la sensación de que son inteligentes y malvados. El juego se torna más inmersivo y ayuda a crear la sensación de que las criaturas pertenecen al mundo, en lugar de haber sido colocadas allí. Ellas interactúan con el entorno y entre sí, tanto como el jugador, permitiéndoles que puedan, en efecto, cazar. A veces, eligen trayectorias para cortar el paso del jugador en lugar de seguirlo directamente, y también emplean otras estrategias en forma inteligente, como huir si están heridos o pedir ayuda a otras criaturas.

En el XCD se encuentra la demo oficial de Unreal Tournament, el esperado producto capaz de hacer frente al poderoso Quake III Arena. La demo es por ahora exclusiva para las placas aceleradoras 3dfx. Aquellos que tengan la posibilidad de correrlo, no duden en probar la opción Tournament, donde podrán comprobar la gran efectividad de los bots a la hora de presentar batalla. Casi podría

decirse que parecen humanos.

Steve Bond

Steve vive en Fort Walton Beach, Florida, y es el responsable de la IA de la mayoría de los sofisticados monstruos y entidades que pueblan Half-Life. Antes de trabajar para Valve Software, estuvo participando en varios proyectos que demostraron el poder y la flexibilidad del entorno de desarrollo basado en QuakeC. Sus investigaciones llamaron la atención de John Carmack, y él lo recomendó al equipo de Gave Newell, CEO de

Valve. Half-Life es reconocido mundialmente como el mejor arcade 3D del presente, y mucho de ello se debe a la impresionante y revolucionaria IA volcada al comportamiento de varias criaturas agrupadas en escuadrones: es el caso de los Marines que combaten en equipo. La IA desarrollada por Bond permite a los escuadrones comportarse como auténticos grupos con un objetivo común. Los soldados de Half-Life son capaces de actuar en conjunto, atrincherarse, correr a buscar ayuda, ponerse a cubierto para recargar y lanzar granadas de mano hacia donde suponen que se encuentra -o que se dirige- el jugador, aunque no lo vean directamente. Al mismo tiempo, Bond dotó a las otras criaturas del juego con rutinas de IA que simulan el comportamiento de animales en manada y entidades de menor inteligencia, capaces de guiarse por algo muy parecido al instinto. Este es el caso de los tentáculos ciegos que pueden atacar siguiendo el sonido que produce el jugador al desplazarse.

Muchos lectores se preguntan el por qué de la increíble adición que produce este arcade. Sin duda, aunque tiene muchas otras características que lo hacen un producto único, el mayor secreto de Half-Life es su IA. Las criaturas y demás entidades que pueblan el juego parecen tener vida propia y comportarse como verdaderos hombres y animales. La sensación de peligro es entonces fácilmente asimilable por el jugador, que llega a olvidar que se trata tan sólo de simples objetos; objetos que, desde luego, están dotados de una sofisticada inteligencia, sin duda inspirada en el camino abierto por Steven Polge. Las investigaciones continúan.

En el horizonte del género y de la industria de los juegos en general, la computadora se enfrentará a nosotros con la misma ferocidad y astucia que un verdadero amigo de carne y hueso. Ya falta muy poco. ✕



■ El Skarrj de Polge está programado para ser inteligente y malvado

COMPANÍA / DISTRIBUCIÓN:

DC-3

Por Pablo Benveniste

En el mundo de los aviones de transporte, el Douglas DC-3 ya es más que un clásico. Desde los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, esta noble aeronave ha servido en aerolíneas de todo el mundo y, con la denominación C-47, integró innumerables fuerzas armadas. El agregado DC-3 para Flight Simulator 98 nos brinda la chance de experimentar todas las alternativas de este avión con algunas sorpresas extra.

El DC-3 se puede encontrar vastamente en Internet. Pero este agregado tiene varias ventajas que serían imposibles de encontrar en la red. Por un lado, la calidad del panel fotorrealista completamente funcional y muy bien adecuado (también hay un panel alternativo más bien panorámico de la cabina). Otro elemento es el realismo de los sonidos especialmente grabados, que cubren todas las características del vuelo del DC-3. Pero aparte del sonido y el panel, no he encontrado hasta el momento un modelo de vuelo tan realista en otras versiones. Por si todo esto fuera poco DC-3 agrega también un escenario nuevo llamado "Campos Aéreos Antárticos" en el que podremos operar desde tres aeródromos en la Antártida, uno de los cuales es la famosa Estación Polo Sur. La presencia de este escenario se debe a que uno de los diez DC-3 disponibles no es civil sino una versión militar del C-47 que fue el primer avión en aterrizar en aquel inhóspito lugar del planeta. DC-3 dispone incluso de diez aventuras con Control de Tráfico Aéreo real para rememorar los fue-



los que las aerolíneas representadas solían hacer. La gráfica del DC-3 no se aleja de la calidad de uno bajado de Internet. Aunque tiene funciones especiales como los "cowling flaps", los trenes de aterrizaje y flaps no están animados al igual que el movimiento de alerones. Tampoco se ha implementado cabina virtual.

Es indudable que DC-3 para Flight Simulator 98 es una expansión muy completa. Pero como si le faltara la cereza a la torta, podremos salir un momento del simulador para disfrutar de gran variedad de elementos multimedia que no son una enciclopedia pero no están mal.

LO QUE SÍ: el avión y los agregados extra son muy completos
LO QUE NO: gráficos exteriores muy comunes

78%

COMPANÍA / DISTRIBUCIÓN:

Himalayas

Por Pablo Benveniste

Muchos escenarios para Flight Simulator proponen ciudades famosas, pero otros como Himalayas apuestan al encanto de sobrevolar maravillas naturales como los más desafiantes paisajes del planeta. En esta oportunidad no sólo deberemos enfrentar a los aeropuertos y aeródromos más peligrosos del mundo rodeados de altos picos, sino que también habrá que subir bien alto en busca de cimas como la del mismo



Everest.

Escenario Himalayas no incluye ningún avión nuevo ni tampoco aventuras para aumentar el realismo en un viaje dentro de la región. De todos modos, los jugadores más experimentados en la navegación aérea de Flight Simulator podrán sacar provecho del manual el cual aporta información muy útil acerca de los principales aeropuertos y aeródromos además de una lista con coordenadas y frecuencias necesarias.

Con Escenario Himalayas, podremos despegar desde cualquiera de las decenas de aeropuertos y aeródromos localizados a lo largo de Nepal. Aunque muchos aeródromos son muy precarios como en la realidad, los principales aeropuertos están muy bien diseñados y mejorados con agradables estructuras.

No es de sorprender que apenas despeguemos, ya nos hallemos en plena superficie montañosa. Al pilotear una avioneta como el Cessna 182, cada elevación puede resultar muy traicionera, no olvidemos que es común que las nubes estén muy bajas y que el pequeño avión no está dotado para las grandes alturas de un reactor comercial. Desde el cielo, es posible apreciar lo diminuto de nuestro avión ante extensiones casi infinitas de montañas. Sin darnos cuenta es probable que de pronto el espacio aéreo de Nepal haya quedado atrás y estemos en territorio del Tibet, China, Pakistán, India, Birmania o Bután. Si esto sucede, continuar el vuelo nos alejará cada vez más de un lugar para aterrizar ya que hasta la más humilde pista de Escenario Himalayas pertenece a Nepal.

LO QUE SÍ: los paisajes y aeropuertos muy bien representados
LO QUE NO: demasiadas aventuras

74%

COMPANÍA / DISTRIBUCIÓN: The Sims 2

Airline Adventures

Por Pablo Benveniste

En esta expansión todo está diseñado para hacer de una aventura de Flight Simulator una experiencia tan realista como los límites del juego lo impongan. Teniendo en cuenta esto, estamos ante una muy buena entrega del tipo de agregado que más puede necesitar el juego, si lo único que se desea aprovechar es la máxima posibilidades de realismo. Se trata de quince aventuras que unen ciudades de Europa Occidental incluyen-



do una que nos conducirá desde París hasta Nueva York. Estas rutas aéreas se han tomado como verdaderos recorridos de líneas aéreas y por eso están incluidos cuatro aviones nuevos que son el Airbus A330, A340, BAe 146 y el infaltable Concorde con el cual la aventura Paris-Nueva York tiene un condimento especial. Como Airline Adventures se dedica únicamente a las aventuras, estos aviones solamente están elaborados en gráficos y modelo de vuelo, así que los tableros y sonidos son genéricos derivados del Boeing 737. No todos los aeropuertos que participan en estas aventuras están incluidos en Flight Simulator 98, Airline Adventures incluye cuatro escenarios pequeños en Frankfurt, Paderborn, Tenerife y Gran Canaria.

El Control de Tráfico Aéreo está realizado especialmente con frases que parecen grabadas en vivo en una cabina de un vuelo de verdad. Hasta se puede apreciar el acento según la procedencia del avión y el país donde esté el aeropuerto. Aparte de conocer el sistema de comunicaciones por radio, para aprovechar toda la capacidad del realismo será necesario tener también cierto dominio y conocimiento de todo el instrumental de a bordo. Para facilitar la adaptación, el manual provee una cómoda guía rápida para el panel de control y también un mapa desplegable con las rutas y nomenclaturas.

Airline Adventures contribuye a enriquecer lo que básicamente es un juego pero este tipo de aventuras, diseñadas en todo aspecto, posibilitan conocer muy de cerca el mundo de la aviación comercial.

LO QUE SÍ: realismo en la aviación comercial.
LO QUE NO: realismo en la aviación general.

85%

COMPANÍA / DISTRIBUCIÓN: The Sims 2

Sri Lanka

Por Pablo Benveniste

Sri Lanka es un país cuyo territorio es una isla situada al sureste de India. A pesar que las características del terreno se encuentran bien representadas en esta expansión para Flight Simulator, las ciudades no tuvieron la misma suerte. Es verdad que ni siquiera la capital, Colombo, es muy extensa, pero se ha escatimado más de la cuenta en edificios y las texturas no se encuentran a la altura suficiente como para disimular sus ausencias. Por otra parte encontraremos varios aeropuertos y, aunque algunos son meras pistas de aterrizaje aisladas, la mayoría goza de un alto nivel de complejidad. Escenario Sri Lanka no se ha limitado al aspecto civil, también podremos operar desde algunas bases aéreas militares representadas con la misma calidad de las mejores terminales civiles del país. Sin tener mucho que ver con Sri Lanka (sobre todo por la distancia), esta expansión incluye un escenario extra. Se trata de la ciudad de Delhi, muy próxima a Nueva Delhi; y Agra, pertenecientes a India (de hecho Nueva Delhi es su capital). La presencia de estos escenarios es intrigante debido a que, si bien India está muy próxima a Sri Lanka, dichas ciudades son muy lejanas respecto de este último y ni siquiera se han vinculado por alguna aventura para realizar viajes entre ambas regiones. La cuestión es que, seguramente, tanto Delhi como Agra resultarán algo más interesantes que la totalidad de Sri Lanka. Esto se debe principalmente a la cantidad de mezquitas y demás construcciones históricas



que podremos visitar desde el aire. El caso más sobresaliente tal vez sea el famoso Taj Mahal situado en Agra, al cual podríamos dirigirnos desde cualquiera de los aeropuertos y bases aéreas militares de la región y que, como corresponde, también se encuentran en este escenario. Las opciones de vuelo no son muy productivas (no tanto como la pobre información del manual), sólo abarcan aproximaciones a aeropuertos y visitas a diferentes sitios de atracción. Aparte de esto, Escenario Sri Lanka, es más bien una expansión para recorrer con simple interés turístico, una región muy exótica de nuestro planeta.

LO QUE SÍ: la representación de Delhi y Agra.
LO QUE NO: la representación de Sri Lanka.

70%

¿te perdiste algún ejemplar? XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

<p>Número 1</p> <p>Revisión: Jedi Knight Owl: 1 - The Curse Of Monkey Island: Tomb Raider 2 Revisión: Shadows of the Empire: Resident Evil y muchos más. Soluciones: Hyster 2 Camacho 3 Truco</p>	<p>Número 2</p> <p>Revisión: PC Fútbol 5.0 Aperturas 3D: Duke Nukem Forever: Heavy Gear: Half Life Reviews: Age of Empires: Oldworld: Abba's Outkryer y muchos más. Soluciones: 1 South of the Solstice Truco</p>	<p>Número 3</p> <p>Revisión: The Curse of Monkey Island: Unreal Final Fantasy VII Reviews: Duke 2 - Need for Speed 2.0 - Tomb Raider 2 y muchos más. Soluciones: Sefaracher Truco</p>	<p>Número 4</p> <p>Revisión: Tomb Raider Reviews: The Curse of Monkey Island (Primera parte) Soluciones: 1 Truco</p>
<p>Número 5</p> <p>Revisión: Battlefield Gabriel Knight II Reviews: Hyster 2 - FIFA 98 y muchos más. Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Seducing Mirror (Primera parte) Truco</p>	<p>Número 6</p> <p>Revisión: Messiah Reviews: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) Soluciones: 1 Truco</p>	<p>Número 7</p> <p>Revisión: Forsaken Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Smitty 2000 Reviews: Starcraft: Battlefield: Interceptor '96 Arsenal y muchos más. Soluciones: Buffy III: Steel Truco</p>	<p>Número 8</p> <p>Revisión: Sin Reviews: Sin: Industry Giant: Force Commander: Duke 2: Super Mario 2 Reviews: Unlabeled Area: Pro: Day of the Second Best: A More 2 y muchos más. Soluciones: Zark: Grand Inquisitor Truco</p>
<p>Número 9</p> <p>Revisión: Cops del Mundo: Franchise '98 Edición Especial Exposición '98 - Más de 100 títulos gratuitos a solo centavos. Reviews: Franchise: Unlabeled Area: Y muchos más. Soluciones: Land Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Truco</p>	<p>Número 10</p> <p>Revisión: Duke 2000 Fighter Squadron: Knockout Kings Reviews: World Soccer 4: Commandos: B.E.L. Duke 2: The Rectifying y muchos más. Soluciones: Land Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Truco</p>	<p>Número 11</p> <p>Revisión: Need for Speed 3: Price of Passion II: Heretic 8 Reviews: Heart Of Darkness: Sanctarium: 8 Wing Collector Series y muchos más. Soluciones: Commandos: B.E.L. (Primera y Segunda parte) Truco</p>	<p>Número 12</p> <p>Revisión: Grim Fandango - FIFA '98 Tomb Raider II Reviews: FC Calcio 6.0: FC Fútbol 6.0: E.T.: Headshock y muchos más. Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte): Sanctarium Truco</p>
<p>Número 13</p> <p>Revisión: Indiana Jones and the Infernal Machine X-Wing Alliance - Dragon Squadron Reviews: Duke 2000: Need for Speed III Reviews: Panther: Warlock 4 y Commandos: B.E.L. (Tercera parte) Truco</p>	<p>Número 14</p> <p>Revisión: Tomb 2 Reviews: Land Of Lore II: Fandango: Shogo: Mobile Armor Division: H.E. Bird y muchos más. Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte): Haglund FBI y Egipto 1756 a: Truco</p>	<p>Número 15</p> <p>Revisión: Mechwarrior 3: Braveheart Reviews: FIFA 99: PC Fútbol 6.0: Aperturas '98: Tomb Raider II: S.H. y muchos más. Soluciones: Grim Fandango: X-Fly: The Gate Truco</p>	<p>Número 16</p> <p>Revisión: Team Fortress 2 South Park: Bad Day: Needful: The Dark Project: Oldworld: Abba's Outkryer y muchos más. Soluciones: 380: Truco para la PC y la solución completa del Quest for Glory V: Dragon Fire Truco</p>
<p>Número 17</p> <p>Revisión: Battlefield: Kingpin - Duke II: Arina Reviews: StarCraft 2000: Pro Pinball: Big Race USA: BadM's Gate y muchos más. Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness Truco</p>	<p>Número 18</p> <p>Revisión: Duke 2000 Reviews: Duke 2000: Need for Speed III: Panther: Warlock 4 y Commandos: B.E.L. (Tercera parte) Truco</p>	<p>Número 19</p> <p>Revisión: Shadowman Copy of Rain: Star Rebel: Night Unlabeled III: Marty Reviews: X-Wing Alliance: Requiem: Armoring Angel: Fighter Squadron: Varsage: Rallage Soluciones: BadM's Gate (parte 1) y: Eul 2: Truco</p>	<p>Número 20</p> <p>Revisión: Villano especial en la exposición Reviews: The Dark Project: Oldworld: Abba's Outkryer y muchos más. Soluciones: 380: Truco para la PC y la solución completa del Quest for Glory V: Dragon Fire Truco</p>
<p>Número 21</p> <p>Revisión: Half Life: Opposing Force Reviews: The Sims: Mechwarrior 3: PC Pinball 7.0: Alien vs. Predator: Viva Football Sports Car: G.I. Joe: Renegade y muchos más. Soluciones: Black Dahlia Truco</p>	<p>Número 22</p> <p>Revisión: Planes of the Gods: Prices of Passion 3D: Theme Park: World's Darkest: Dragon 2: Dragon 3: Heavy Gear II: Outcast: Kingpin y muchos más. Soluciones: Star Wars: Episode I: The Phantom Menace Truco</p>	<p>Número 23</p> <p>Revisión: Soldier of Fortune Grand Theft Auto 2: CSO: Tiberian Sun: Needful: Hidden 6: Desperado: Desperado: Flyer: Pinball Game '98 Soluciones: Star Wars: Episode I: The Phantom Menace Truco</p>	

A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes! El precio de los ejemplares comunes es de \$4.90 y el de los que vienen con CD de \$ 6.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, ☺ lunes a viernes de 12 a 18 horas.
Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegrafico por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21495971 - Casilla de Correo 1488 (1000) Correo Central - Buenos Aires. El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvidés de indicar en el giro que ejemplares querés y que son de XTREME PC

¿sabías que existe vida después de la PC?

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

Nº 9 • OCTUBRE 1999



FINAL FANTASY VIII

¿El mejor juego de rol en la historia de la Playstation?

Y como siempre, todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!



EN ESTE NÚMERO LA PRIMERA PARTE DE LA GUÍA DEL SOUL REAYER!

videojuegos de última generación

SOLUCIONES

TRUCOS, CODIGOS ▴ TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

DISCWORLD NOIR

Por Máximo Frias

Descubrí los misterios de Discworld, de la mano de un detective bastante particular

Acto I

Apenas comienza el juego sólo se puede ir al muelle. Una vez ahí, habla con el Scoplett en el barco. Las pistas que necesitás usar son: Pasajeros, Dos pasajeros misteriosos, Milka. Tenés que lograr que diga dónde está el capitán (Café Ankh). Andá al Café Ankh. En vez de entrar a éste, doblá a la derecha y entrá al callejón. Agarrá la palanqueta que está en el carro. Ahora entrá al Café. Hablá con Nobby acerca de todo hasta que te diga dónde queda el Pseudópolis Yard (usá conversación común, después Vimes, Pasajeros misteriosos). Hablá con el capitán del Milka. Debido a que éste no te da el permiso para entrar, vas a tener que usar otros métodos. Volvé al Milka y usá la palanqueta en el cajón de la izquierda (en donde estaba el marinero). Una vez dentro del barco agarrá la etiqueta y salí por la parte inferior de la pantalla. Andá a las cabinas (puerta de la izquierda). Examiná el catre inferior y agarrá el recorte. Salí de las cabinas y tratá de escapar del barco, en algún momento Lewton saltará al agua y aparecerás nuevamente en la oficina. Andá al Pseudópolis Yard y hablá con Nobby acerca de

"Pasajeros misteriosos". Apenas salís del edificio aparece Malaquito, el cual te pide que busques a Therma. Andá al Papagayo Octarino. Una vez ahí, esperá a que termine de cantar y hablá con la cantante, Zafiro. Preguntale acerca de Malaquito (habilita el Taller de Rhodan) y de Therma (da la pista de Madame Calamita). Volvé al Pseudópolis Yard y preguntale a Nobby acerca de Madame (habilita Mausoleo). Andá al Mausoleo y tratá de encontrar la tumba. Sin suerte volvé al Café Ankh. Hablá con Isla (izquierda) y preguntale acerca de los pasajeros del Milka. Usá la etiqueta que encontraste en el barco como una opción de diálogo para lograr acceso. Atracadero cinco. Andá al despacho y hablá con Al Khali. Andá al atracadero cinco y hablá con el vigilante. Volvé al despacho y aga-



rá la invitación que encuentras en el piso. Andá a la Mansión Von Überwald. Dale la invitación al mayordomo, mientras éste no está mirando la pintura para que aparezca Carlotta. Habla con ella acerca del Mausoleo para que te ayude. Mientras ella se cambia el conde te querrá ver. Habla con el conde y luego andá al Mausoleo. Finalmente Carlotta encuentra la tumba que estabas buscando. Volvé a la mansión y habla con el mayordomo acerca del conde. Ahora andá a hablar con el conde acerca del compañero desaparecido. El te dará una iconografía. Andá a buscar a Malaquito en el Taller de Rhodan. No hables con Rhodan y pasá directamente al fondo de la habitación. Habla con Malaquito y contale acerca de Therna ("Therna está encerrada en las criptas Selachii") para salir juntos hacia el Mausoleo. Agarrá el diente de Troll de los cascotes. Con Arpeo en mano, andá al



Atracadero cinco, girá en la esquina y usá el arpeo en la claraboya. Abrió la claraboya con la palanqueta. Entró y agarró la caja de cerillas que está a la derecha.

Combinó la caja de cerillas con el recorte y volvió al Papagayo Ocarino. Habló con Mankin acerca de Mundy y usó la caja de cerillas para probar que está mintiendo. El te dirá que está subiendo las escaleras. Andá a la izquierda.

Acto II

Después de que los guardias se hayan retirado, observá la soga que está en el techo. Usá la pista de la soga en las botas de Mundy y examinalas más de cerca. Mirá el mensaje que está en la pared y usá la pista "Mundy colgado por pies" en este. Volvé a donde estaba Mankin y usá la misma pista (Colgado por pies) en él, luego "Descolgado" y terminó con "Botas". El te dará una moneda. Habla nuevamente con el conde acerca de Zafiro. Andá al dressing room y habla con Zafiro para que te de un nuevo lugar a donde ir, el casino Saturnalia. Volvé al Milka y mostrale la foto de Regin al Scooplett. Andá al Pseudópolis Yard, habla con Nobby y preguntale acerca de Carruaje. El te contará acerca de un carro en exeso de velocidad que dirigía hacia el puente Maudlin. Volvé al muelle, el Milka ya partió. Combinó la soga con el gancho. Andá al puente Maudlin y mirá las marcas de derrape que están en el piso. Tratá de agarrar el gancho que flota en el río con el gancho (vas a necesitar alguien con más fuerza). Andá a Saturnalia y habla con el croupier que encuentra más a la derecha. Sobornalo y te dirá que Zafiro está perdiendo siempre. Volvé a tu oficina para encontrarte nuevamente con Khali. Llevará a Horst y te pedirá una espada de oro. Andá al Papagayo Ocarino, habla con Mankin y preguntale acerca de donde

sacó el dinero Zafiro. Volvé con Zafiro y contale acerca de sus pérdidas, la reunión secreta, luego confrontala con los hechos. Volvé al casino Saturnalia. Habla con Carlotta acerca de la espada. Después de la escena romántica habla acerca del cargamento del Milka. Te dará un Albarán. Andá al Atracadero cinco y mostrale la orden al vigilante. El te dejará pasar

y conseguirás más pistas acerca del cargamento del Milka. Ahora andá a buscar a Malaquito (en el Taller) y pedile su ayuda. Encontrás a Regin. Luego que Malaquito se lleva la caja, examiná el cuerpo de Regin y comparalo con la iconografía. La llave abre la caja de seguridad en el Saturnalia, pero como todavía eso no lo sabés, habla con el croupier. Eso te dará el acceso a las cajas. Usá la llave en las cajas de seguridad para obtener un sobre y un amuleto. Volvé a la mansión y decile al mayordomo que querés ver al conde. Habla con el conde acerca del asesinato de Regin y del amuleto. Suerte. Andá al Café Ankh. Habla con Samael (en la mesa que antes estaba Ilsa) acerca de los toneles de vino y obtendrás la llave del sotano. Andá al sotano (donde estaba la palanqueta) y encontrarás a Ilsa. Habla con ella acerca de las cajas Varberg y ella te preguntará acerca de un escondite. También observá los recibos que encuentran sobre el escritorio. En tu oficina Zafiro dejó una nota que habla del arreglo de una reunión con Therna. Andá al Taller para avisarle a Malaquito. Ahora los guardias están seguros que vos sos el asesino. Decí cualquier cosa



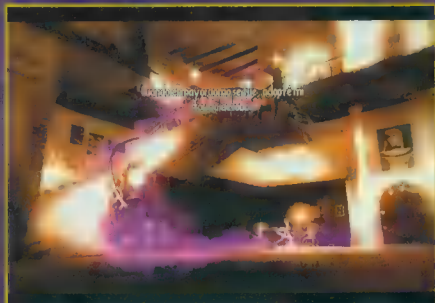
en el interrogatorio, cualquier forma terminarás en la celda. Espera a que la rata desaparezca por el agujero en la pared. Busca la abertura, mové el bloque para pasar de celda. Habla con el otro prisionero, luego movete hacia la parte superior de la celda. Mirá por el agujero en la pared. Nobby vendrá y te dejará libre. Volvé al Palacio del Patricio y usá el gancho en la pared. Bajá nuevamente y usá la pista "Escondirijlo" en ésta. Volvé con Ilsa y mové a Dos Castaños a la celda. Leonardo Ilsa te dará acceso al Gremio de Arqueólogos. Habla con Laredo Cronk y luego andá con Horst y hablale acerca de Laredo. Volvé con ella, decile acerca de la nota de Horst y se irá. Ahora examiná la librería y tirá del libro con bisagra para abrir la chimenea. Seguí el camino hasta la Bóveda 51 y tratá de desarmar la cerradura. Sin suerte volvé a Saturnalia y hablá con Ward hasta que se le escape algo acerca de las cerraduras de seguridad. Canjeá el amuleto de la suerte por una puerta secreta. Volvé a la bóveda y usá la pista "Pasadizo Secreto" en el panel de seguridad.



Entrá a la bóveda y usa la pista Mundy (3712V) en las cajas. Corta el vidrio con el diente para romper la urna. Salí del gremio para volver nuevamente a la introducción.

Acto III

Ahora tenes la habilidad de convertite en lobo y aprender los distintos olores. Los olores púrpuras van directo a Saturnalia. Cuando seas Lawton otra vez transformate en lobo y olé el color verde. Volvé a forma humana y agarrá el musgo. Andá a tu despacho para encontrarte con Nobby. Obtenés nuevamente la palanqueta (de no ser así podés agarrar siempre una del carro que está afuera del Café



Ankh) y pistas acerca del asesinato. Convertite en lobo y olé el olor púrpura. Andá a la mansión y decile al mayordomo que querés ver a Carlotta. Mientras no está convertite en lobo. Después de la conversación con Carlotta en el bar, andá a hablar con Conde. Preguntale al conde acerca del musgo, ganarás acceso a la Biblioteca. Buscá en las tarjetas clasificadoras acerca del musgo para obtener la pista de los cloacas y luego usá alcantarillas en las tarjetas clasificadoras para ganar acceso a ellas. Andá al alcantarillado y convertite en lobo. Seguí el olor púrpura hasta que desaparezca en una guarida a la izquierda. Andá a ese lugar y examiná los desperdicios. Encontrarás un amuleto. Habla con la Muerte de las Ratas y salí. Dos Castaños es un arqueólogo, así que andá con él y mostrale el amuleto para obtener la pista del Templo. Anu Anu. Ahora andá al Papagayo Oclarino y examiná las noticias del tablón de anuncios. Habla con Mankin acerca del asesinato del comerciante para ganar acceso al Gremio de los Comerciantes. Después de finalizar la conversación andá al cambiador de Zafiro. Convertite en lobo y olfateá el perfume de la botella a la izquierda. Volvé a forma humana para agarrarlo.

Ahora andá a la Universidad Invisible (Sala Nueva) y hablá con la Sra. Fomes acerca del trabajo del asesinato del mago y las botas de los nombres.

muerdos. Convertite en lobo y examiná la octizarra. De forma humana nuevamente buscá en los taquionillas, una de ellas tiene libros dentro. Mirá los libros y luego cambiá la escritura que está en la octizarra con la pista del Templo de Anu Anu. Entrá por las puertas a la izquierda y hablá con el portero acerca del asesinato. Andá al Palacio del Patricio y girá en la esquina derecha. Convertite en lobo y olfateá los barriles. Usá la base de datos de olores para compararlos (colores magenta). Volvé a la bodega de vinos y usá la palanqueta en un barril, terminarás en el Palacio (leé primero los papeles del escritorio). Convertite en lobo nuevamente y olfateá. Nuevamente a forma humana salí del sótano, caminá por el pasillo hasta que encuentres las puertas dobles. Convertite en lobo y



escuchó la conversación. Vimes con Patricio. Ahora salí corriendo y terminarás en tu despacho con un asesino como invitado. Andá al Gremio de los Comerciantes y hablé con el individuo acerca de las botas de hombres muertos. Andá a ver al Conde (La Muerte). Hablé con la Muerte acerca del asesinato del comerciante. Volvé a la Universidad Invisible y buscá en la taquionilla donde encontrarás un libro que habla acerca de templos. Usalo para abrir el amuleto de escarabajo y conseguirás una lista de nombres. Andá al Café Ankh. Carlotta te está esperando (si no está ahí hablé directamente con ella en la mansión). Comentale acerca de Mundy Colgado y luego preguntale si ella asesinó. Continúa con el asesinato del Regin y Malaquito hasta que hable de Errata. Andá al Templo de los Dioses Menores y hablé con Memencio (seguidor de Anu Anu) acerca de la lista. Salí del templo y girá por la izquierda hacia el cementerio. Movete hacia la vidriera (detrás de Memencio) y convertite en lobo. Volvé al templo y hablé con Maladipso, el otro cura que está al lado de la entrada. Preguntale acerca de Errata y de los Verdaderos Seguidores. Preguntale acerca del Inner sanctum y él te llevará ahí. Ahora buscá en el altar metete dentro de la cavidad. Cuando veas las botas de Memencio, rocíalas con perfume. Después de la ceremonia acompañarás al Santuario. Escuchá la reunión hasta que te empiecen a perseguir. Ahora tenés la pista de Nylonathatep. Volvé al Santuario y examiná la pared y luego el extraño símbolo para hacer un dibujo de él. Volvé a la biblioteca del Conde para encontrar más información acerca de Nylonathatep y ese extraño símbolo. Volvé al Santuario. Usá TODAS las pistas de asesinato (deberían ser seis) en el mapa de Ankh-Morpork para ganar acceso al Jardín de los Magos, a la Calle Dagón y al Teatro Dysco. Andá al Dysco y agarrá un folleto de la silla. Volvé a la biblioteca del Conde. Usá el folleto con las tarjetas clasificadas para aprender sobre las Ocho Grandes Tragedias. Andá al Dysco nuevamente. Acercate al escenario y convertite en lobo. Vas a ver un olor que desaparece por debajo. Volvete humano y examiná las marcas. Usá el Signo de la Anguila en las marcas y el escenario se abrirá. Usá la pista Ocho Grandes Tragedias en el altar y andá a la calle Dagón en donde hay un negocio. Usá la palanqueta en los boards, tirá la ventana y entrá. Buscá en el debris, examiná el hueso. Andá al Jardín de los Magos y escondete en los arbustos.

Acto IV

Mirá la inscripción en la pared y buscá en los escombros para



obtener el Falce. Volvé con el Conde para enterarte de que se murió. Andá a la biblioteca y buscá a Nylon... para enterarte de la existencia de un cristal. Volvé con Leonardo y discutí acerca de diferentes geometrías. Dos Castaños es más útil y entrega un mapa estelar. Andá al Santuario para enterarte a Kondo y matalo. Registrá su cuerpo y agarrá el amuleto. Ahora andá al Templo de los Dioses Menores y hablé con Memencio (usá el amuleto como un tema) hasta que se suicide. Andá al taller y al lugar donde solía estar Malaquito. Ahí hay algunas vendas con restos de piedras basálticas. Mostráseles a Rhodan y hacéle decir dónde se encuentra Foid. Al final te enterás que se encuentra en la calle Dagón, en frente del negocio. Abrí la puerta y hablé acerca de Kondo, Falce, el amuleto y demás hasta que revele el contacto de Sáptra: Gelido. Andá a la Universidad Invisible, y Sra. Fomes te despedirá. Volvé con Nobby y chantajealo para que te entregue una orden de registro. Una vez que tengas, volvé a la Universidad y mostrásele la Sra. Encontrarás una mancha de sangre donde estaba el portero. Convertite en un lobo y seguí el rastro hasta el Observatorio. Hablé con Sáptra y peleá con él. Después de la pelea andá al telescopio y agarrá un astrolabio y usá el mapa de constelaciones que está escrito en el piso (marcá el Pequeño grupo de estrellas sin brillo). Decile al Golem que gire el eje de ese sistema y mirá a través de la joya que está en el Mausoleo. Andá y usá el astrolabio en el cielo. Ahora usá el grotesco para abrir la cripta. Usá la moneda de Mundy para abrir el sarcófago. Hablé con el zombi y pedile la joya (mostrale el Falce). En tu despacho usá la joya para encontrar a Horst y andá al puente Maudlin. Matalo y arrestá a Carlotta. Volvé a la celda de Leonardo. Limpiá los escombros que están en el agujero y hablé con el Usá la máquina voladora e Ilsa aparecerá para recordarte que uses protección. Usá el símbolo de la Anguila en el planeador y volá nuevamente.



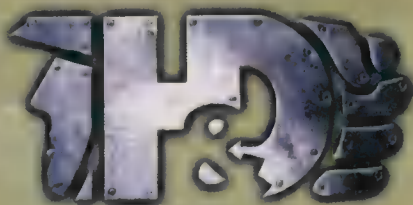
HIDDEN & DANGEROUS

Sin dudas este juego fue una de las sorpresas más grandes que vimos por la editorial en lo que va del año y en respuesta a la gran cantidad de e-mails y cartas que nos han mandado, pidiéndonos consejos acerca de este sensacional juego de estrategia y acción, aquí tienen la primera parte de la guía, que les servirá para aprender las mejores formas de hacerle el aguante a estos alemanes tan sacados

Algunas aclaraciones

Tal y como comentamos en la nota del número 23, este juego (como viene originalmente) tiene algunos errores que se presentan al azar (por lo general son problemas con las colisiones), que en más de una oportunidad nos hacen perder y en otros casos nos dejan la máquina completamente colgada, cosa que seguramente hizo que más de uno se acuerde hasta de la tatarabuela de los programadores.

Por ese motivo les recomiendo que antes de empezar, instalen los dos patches que incluimos en el CD de este mes (versiones 1.1 y 1.2), para que puedan jugarlo como corresponde, especialmente si van a hacerlo en modo "Multiplayer".



Por Santiago Vial

Los Controles

A

El movimiento:

[Shift]

[Alt]

Disparar:

[Shift] [Ctrl]

[Tab]:

R:

X:

W / S:

U:

C:

Barra de espacio:

[/]:

[Enter]:

\ o [Backspace]:

- o =:

F1: [F1] (solo en Multiplayer)

F2: [F2] (solo en Multiplayer)

F3: [F3] (solo en Multiplayer)

F4: [F4] (solo en Multiplayer)

F11: [F11] (solo en Multiplayer)

[Home]:

[End]:

[Page Up]:

[Insert]:

[Page Down]:

[Delete]:

[F10] (solo en Multiplayer)

[F11] (solo en Multiplayer)

[F12] (solo en Multiplayer)

El equipo

D

set-up"

"Auto set-up"

"Auto

disparar, especialmente con armas de largo alcance como ser los rifles de francotiradores. Siempre que elijan un personaje, traten de que el valor de esta habilidad esté por encima del 90%, porque en la mayoría de las misiones es vital tener a alguien que donde ponga el ojo ponga la bala.

Este valor, indica la velocidad de reacción que tiene cada soldado y es aunque no es muy notoria cuando controlamos al personaje en forma manual, es muy importante cuando el soldado es guiado por la máquina, ya que hace que al ver a un enemigo reaccione con más rapidez.

Esta es la capacidad que tiene cada soldado, para caminar sin hacer ruido. Mientras más alto sea este parámetro, las posibilidades de ser escuchado por cualquier enemigo que este cerca de ustedes serán menores y de esa forma podrán actuar con más comodidad.

La fuerza determina la cantidad de equipo que el personaje podrá llevar consigo y esto es importante a la hora de llevar armas pesadas como Bazookas o minas antitanque.

Esta es la cualidad que indica la resistencia de cada hombre a las heridas, obviamente, mientras más alto sea este valor, más balazos podrán aguantar siempre y cuando no reciban un tiro directo en la cabeza.

El mapa

A

l control el mapa, podrás ver una lista de comandos que te ayudarán a moverte por el mapa. Como te irás moviendo por el mapa, irás viendo los puntos de control y los puntos de interés. Los puntos de control son los puntos que debes controlar para ganar la misión. Los puntos de interés son los puntos que debes controlar para ganar la misión.

Move: Este comando te permite moverte por el mapa. Puedes moverte a pie, en vehículo o en helicóptero. También puedes moverte a través de los puntos de control y los puntos de interés.

Follow: Este comando te permite seguir a un personaje. Puedes seguir a un personaje que está en el mapa o a un personaje que está en el punto de control.

Use: Este comando te permite usar un objeto. Puedes usar un objeto que está en el mapa o un objeto que está en el punto de control. También puedes usar un objeto que está en el punto de control para ganar la misión.

Use Inventory: Este comando te permite usar un objeto de tu inventario. Puedes usar un objeto que está en tu inventario o un objeto que está en el punto de control.

Attack: Este comando te permite atacar a un enemigo. Puedes atacar a un enemigo que está en el mapa o a un enemigo que está en el punto de control. También puedes atacar a un enemigo que está en el punto de control para ganar la misión.

Guard: Este comando te permite guardar un objeto. Puedes guardar un objeto que está en el mapa o un objeto que está en el punto de control. También puedes guardar un objeto que está en el punto de control para ganar la misión.

Wait Signal: Este comando te permite esperar a un enemigo. Puedes esperar a un enemigo que está en el mapa o a un enemigo que está en el punto de control. También puedes esperar a un enemigo que está en el punto de control para ganar la misión.

[insert]

Stand:

Kneel:

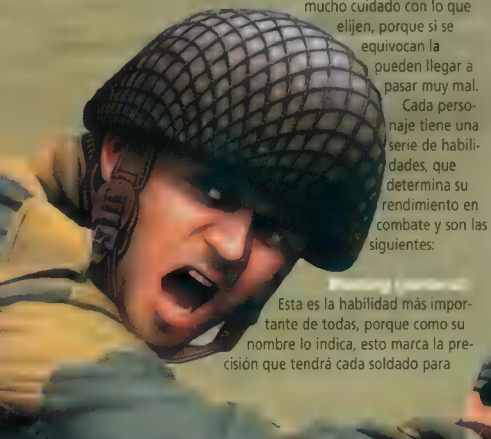
Lay:

Preparándose para las campañas

Una vez que hayan seleccionado la primera campaña, la única misión que tendrán habilitada es la primera y al elegirla van a entrar en un menú en el que tendrán que seleccionar a los miembros de su equipo para toda esa campaña.

En esta pantalla tendrán a su disposición un total de 40 personajes, de los que tendrán que seleccionar a 8 como máximo, pero mucho cuidado con lo que elijen, porque si se equivocan la pueden llegar a pasar muy mal. Cada personaje tiene una serie de habilidades, que determina su rendimiento en combate y son las siguientes:

Esta es la habilidad más importante de todas, porque como su nombre lo indica, esto marca la precisión que tendrá cada soldado para



Primer campaña ("Operation Iron Seaworm")

Misión 1 ("Amber Arrow")

Objetivo: Cruzar el puente y reunirse con los miembros de la resistencia
Dificultad: Moderada

Para esta misión es conveniente llevar a cuatro soldados, dos de ellos equipados con rifles de francotirador y los otros dos con ametralladoras (recuerden lo de las habilidades), también pueden llevar algunas granadas (3 por persona) en caso de que las cosas se les compliquen un poco.

Para empezar, observen cuidadosamente el mapa y luego avancen hasta llegar a una loma que está justo antes del primer puesto de guardias, desde ahí podrán ver a uno de los guardias del puente, así que suban a la loma sin que los vean y coloquen un francotirador y a alguien con ametralladora para que lo cubra.

En el momento que empiecen a disparar van a salir algunos soldados de la casilla, así que bájenlos con ráfagas de ametralladora y si alguno escapa y se esconde, no lo persigan, mejor tirenle una granada a ver si sale... en pedazos.

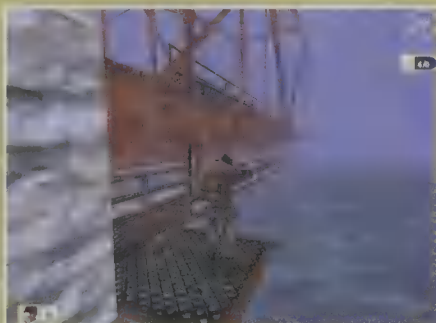
Tengan en cuenta que en este juego los enemigos se comportan de una forma muy real y cada vez que se oye un disparo, por lo general van a ver de dónde viene, aunque los francotiradores casi siempre optan por ocultarse y ponerse alerta, así que estén atentos.

Cuando hayan limpiado la primer casilla revisen todos los cadáveres y si alguno de ellos tiene un rifle, sáquenselo y úsenlo ustedes (para revisarlos, pónganse encima de ellos, presionen la U para ver el inventario del muerto y agarren lo que quieran llevar con [Enter], para salir del inventario del cadáver presionen la U nuevamente y ya está).

La mejor forma de avanzar en cualquier terreno es con la vista en primera persona y usando el aumento de la mira de los rifles para revisar bien los alrededores, para evitar ser sorprendidos.

Cuando tengan acceso al puente, manden a tres de sus hombres a que cubran los caminos que están a los lados de la vía (ojo con los guardias y con los trenes) y hagan que uno de los francotiradores

baje por la escalerilla del lado izquierdo (pónganse de espaldas a la escalera y presionen la U) y vaya por el pasadizo que está debajo del puente.



Desde ese pasadizo avancen muy despacio hasta que vean la otra orilla y revisen las cercanías del otro puesto de guardia porque es más que seguro que por lo menos hay un francotirador esperándolos.

Una vez que lo liquiden avancen por el puente con los otros 3 soldados y tengan mucho cuidado, porque es muy posible que haya algún alemán detrás de las columnas que están al final del puente, igualmente avancen con mucho cuidado, porque del otro lado de ese puente hay por lo menos otros dos soldados ocultos a ambos lados de la vía.

Cuando hayan eliminado a todos los que estaban cerca de la segunda casilla, pasen por detrás de esas barracas, corran hasta llegar al camión y listo.

Misión 2 ("Heart of Bell")

Objetivo: Rescatar a los pilotos que están presos dentro del edificio principal, volar los depósitos de combustible que quedarán intactos y regresar al punto de partida (en el túnel).

Dificultad: Moderada

Para esta misión, usen a los mismos hombres que en la anterior, pero hagan que por lo menos uno de ellos lleve consigo 3 o 4 bombas de tiempo, que serán necesarias para volar los tanques de combustible y no dejen de llevar algunas granadas de mano (usen solamente las inglesas, porque les dan 3 segundos para correr).

A principio empezarán en unos túneles que están justo debajo de la fábrica, vean el mapa con cuidado y vayan hacia el lugar que les recomendaron usar para subir (párense frente a la escalera y toquen la U).

Al salir, no se muevan de donde están y vean hacia dónde están unos camiones destruidos (humeando) con uno de sus francotiradores, porque si se fijan bien, justo detrás del humo van a poder ver a la primer torre de vigilancia con un guardia apuntando hacia donde están ustedes.



Bajen al guardia con un tiro en la cabeza y vuelvan a poner el mapa, ahora vean la torre que está hacia el Norte (detrás de los tanques de combustible que están cerca de ustedes), asímense por la derecha de los tanques y bajen al guardia que está abajo o por lo

menos llamen su atención para que los persiga.

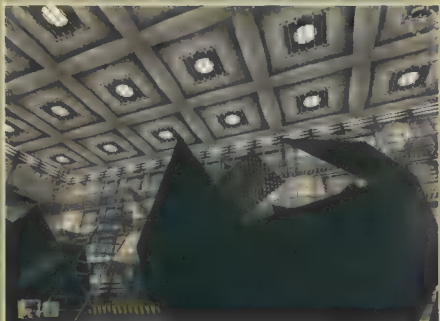
Cuando lo hayan liquidado, vuelvan a asomarse y liquiden al de la torre (la mejor forma de hacerlo desde esa distancia es con ráfagas de ametralladora), cuando todo esté listo vayan acercándose a esa torre, pero mucho cuidado, porque en la calle principal siempre hay entre 3 o 4 soldados patrullando, así que mejor asómense despacio y usando el rifle.

Cuando logren terminar con los que están en la calle principal usen una vez más el rifle para localizar y eliminar al guardia que está encima de la última torre, que está al fondo (cerca de los vagones de tren).

Ahora vayan hacia el edificio principal, pero asegúrense que no haya quedado ningún alemán oculto entre los tanques de combustible y tengan mucho cuidado cada vez que vayan a doblar una esquina.

Una vez frente a la puerta de ese edificio (en la parte de atrás) ni se les ocurra entrar, porque no van a volver a salir, en lugar de eso tiren una granada (por el piso) de manera que quede junto al vagón que se ve desde ahí (de más está decir que se alejen, porque se va a armar un regío bolonqui).

Cuando todo haya volado, esperen a que se apague el fuego y se vaya el humo, entren corriendo con un solo hombre y colóquense junto a lo que queda del vagón (no se preocupen si oyen algunos disparos).



Si se asoman por una de las aberturas del vagón, podrán ver a un simpático francotirador en el piso de arriba, así que desháganse de

él.

Ahora vayan hacia atrás hasta llegar a una escalera vertical y suban hasta la primer plataforma, desde ahí usen la mira del rifle para ver hacia las puertas que están en el segundo piso del lado de enfrente, porque ahí está el último soldado enemigo que puede hecharles a perder la misión.



Revisen bien hasta que lo vean, bájenlo y vayan hacia el segundo piso del lado de enfrente, porque en esa habitación encontrarán un civil que les dirá que los pilotos que tenían que rescatar ya no están ahí.

Tengan mucho cuidado cuando bajen una escalera y nunca corran cuando lo hagan, porque los soldados pueden llegar a morir con tan solo una pequeña caída.

Después de hablar con el civil, vuelvan a ver la descripción de la misión (F1) y observen cuáles son los tanques que tienen que volar.

Vayan hacia allá con el soldado que tenga las bombas de tiempo, pónganse al lado de los primeros tanques de combustible y abran el inventario, luego de eso seleccionen los explosivos y al tocar [Enter] aparecerá el contador de tiempo, en ese momento, si presionan los cursores arriba o hacia abajo, podrán regular el tiempo que tardará la bomba en estallar (1:30) como máximo, presionen [Enter] para dejarla y vayan hacia los otros tanques.

Coloquen las cargas junto a los últimos tanques, entren nuevamente al túnel y vayan al lugar en donde comenzaron la misión, cuando explote todo habrá terminado.

posiciones de las dos primeras baterías antiaéreas.

El asunto es que para poder avanzar sin problemas, van a tener que eliminar a los soldados que custodian esas posiciones, que pueden ser entre 4 y 5 hombres.

Para hacer la primer parte de esta misión guíense con lo que se ve en la foto (A), ahora acérquense con cuidado a la primer batería, siguiendo hasta el punto marcado con el número (1) disparen una bengala para iluminar el lugar y revisen con el rifle hasta que vean a los soldados (les conviene avanzar cuerpo a tierra), cuando vayan a dispararles asegúrense de que alguien los cubra, en caso de que algún alemán se les acerque que salgan refuerzos de las barracas que están ahí cerca.

Como siguiente paso, vayan hacia el segundo antiaéreo siguiendo hasta el punto número (2), (con cuidado porque puede haber 1 ó 2 soldados patrullando cerca de los trenes) eliminen a sus operadores

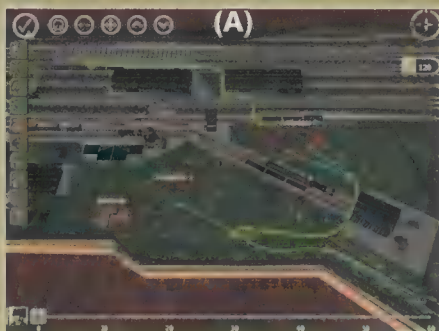
Misión 3 ("Whirlwind")

Objetivo: Liberar a los pilotos que están presos en el interior del edificio principal de la estación, destruir el transformador que alimenta los reflectores de las baterías antiaéreas, incendiar un vagón cisterna para que los bombarderos puedan ver dónde soltar su bomba, regresar al punto de partida.

Dificultad: Complicada

Nuevamente van a tener que usar un equipo de cuatro hombres y equiparlos con rifle y ametralladora a todos, pero además han que por lo menos uno de ellos lleve una pistola de bengalas (Flare Gun) y con otro lleven al menos 2 bombas de tiempo.

En esta misión estarán cerca de una estación, así que como primera medida observen la foto (A), porque ahí están señaladas las



de la misma forma y cuando todo esté tranquilo avancen hasta llegar al andén principal de la forma que se ve en el camino número 3, en ese andén hay un par de hombres patrullando, así que primero les conviene asomarse por el costado del galpón que está justo después del segundo antiáereo y esperar a que pasen para despacharlos.

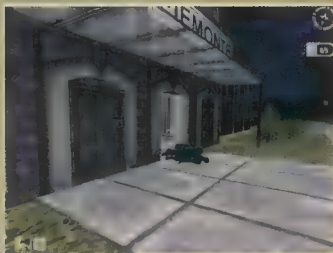
Cuando hayan limpiado el andén, avancen muy despacio hacia el Norte, porque poco después de ese andén hay otra batería antiáerea con sus respectivos soldaditos (guiense por la luz de los reflectores).

Cuando logren limpiar el tercer antiáereo vayan hacia el edificio principal de la estación y quédense junto a la pared (no pasen por enfrente de la puerta), coloquen a dos



hombres apuntando hacia la puerta (de costado) y pasen corriendo

por delante de la puerta sin detenerse, porque en el interior hay dos guardias, que al verlos pasar van a salir a correrlos y de ese modo sus compañeros podrán acbi-llarlos sin problemas cuando se asomen.



Entren en el edificio, acérquense al civil (les dice que ya se llevaron a los pilotos) y lo que tendrán que hacer ahora es eliminar al guardia que está en la torre de vigilancia que se encuentra al lado de ese edificio, para poder llegar hasta el generador (ojo que detrás del



generador o entre los vagones puede haber un par de alemanes más). Lo que sigue es poner una bomba de tiempo junto al generador y luego pongan otra de esas cargas junto al vagón

cisterna que está solo, enfrente del edificio principal y cuando lo hayan hecho vuelvan corriendo hasta el punto de inicio de la misión, por el camino que usaron para llegar hasta ahí.

Asegúrense de ponerle el máximo límite de tiempo a los explosivos, porque cuando el transformador vuele y el vagón se incendie, los aviones aliados empezarán a bombardear el lugar y si ustedes están cerca... adiós misión.

Misión 4 ("Phoenix Fall")

LA MISIÓN: Destruir los 3 vagones blindados del tren y eliminar a todos los enemigos de la zona
PREOCCUPANTE: Preocupante

La última misión de esta primer campaña viene bastante pesadita, así que vuelvan a usar un equipo de 4 hombres, y equipen a tres de ellos con rifle y ametralladora y hagan que el cuarto lleve un Bazooka con dos cargas como mínimo.

También es necesario que lleven por lo menos 3 bombas de tiempo, así que vean a quién le queda espacio suficiente como para cargarlas.

En esta misión empezarán parados frente a un camión y si quieren pueden usarlo, basta con ponerse junto a la puerta de la cabina y presionar la U y luego podrán manejar con los cursores (eso es igual para cualquier vehículo siempre y cuando tengan combustible), de todas formas les sugiero que en esta misión se olviden de viajar en camión si es que quieren seguir vivos.

Antes de dar un paso vean la foto (A) y avancen hasta una pequeña colina siguiendo el camino marcado con el 1, pero no suban todavía.

Sobre las montañas que están más adelante hay 3 francotiradores muy peligrosos, especialmente el número 2, porque desde su posición es capaz de darles en una pestaña en el momento en que caminen dos pasos más adelante de donde está el camión.

Ahora pónganse cuerpo a tierra y suban la colina muy lentamente hasta que puedan asomarse un poco y ver hacia donde está el francotirador 1, en este momento usen la mira del rifle con el aumento al máximo, porque sólo de esa forma podrán ver apenas la cabeza de ese primer enemigo, pero si no lo ubican y lo bajan rápido van a correr el riesgo de que él los vea primero y los llene de plomo.

Cuando lo liquiden vuelvan a ver la foto (A) y avancen siguiendo la flecha hasta llegar al punto 2 (encima de la montaña) y al llegar a ese lugar vuelvan a ponerse cuerpo a tierra y asómense por el costado de la montaña (muy despacio) hasta que vean a los otros dos tiradores.

Tan pronto como puedan verlo eliminen primero al número 2 y luego al 3, pero tengan cuidado porque si los descubren, el tirador número 3 saldrá de su posición para ir a buscarlos.

Si logran bajar a estos dos tiradores quédense en la montaña en donde estaba el tirador 1 y avancen cuerpo a tierra hacia uno de los extremos de esa montaña hasta que puedan ver las ruinas de unas casas.

Observen bien toda esa zona con el rifle y dispárenle a todo lo que se mueva, traten de que por lo menos uno o dos de sus compañeros estén detrás de ustedes con ametralladoras, para cubrirlos en caso de que algún alemán intrépido decida subir a buscarlos.

Traten de buscar el mejor ángulo para ver los costados de las casas, porque siempre puede quedar algún soldado escondido y cuando vean que está todo tranquilo, dejen a un hombre en la montaña en que están ahora y manden a otro (con rifle) y al que lleva el Bazooka al lugar exacto en el que quedó el cadáver del francotirador 2.

Ahora agarren al soldado del Bazooka y dispárenle al primer vagón blindado, que desde ahí se ve muy bien.

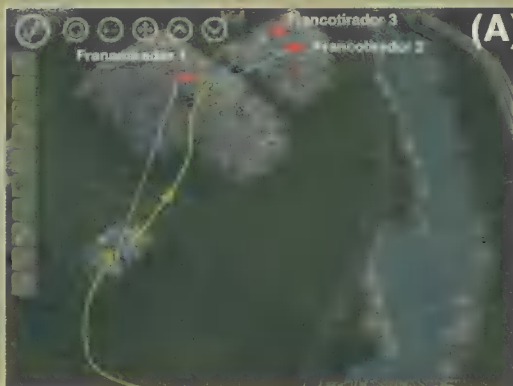
Luego de que vuelen al vagón, hagan que el soldado del Bazooka vaya hasta la entrada de la casa destruida y sin techo que esta más



cerca de ustedes y cuando cambie la música ordénenle que vuelva, porque al pasar por ese lugar, la máquina enviará un grupo de 5 o 6 soldados que vendrán

corriendo del Este, pero con un hombre en cada montaña (usando el rifle) no les costará mucho deshacerse de ellos.

Bueno, ya sólo falta el último tramo, así que reúnan a todo su grupo junto al cadáver del francotirador 2 y bajen lentamente hacia la ruta, ahí liquiden cualquier enemigo que vean (si es que los hay) y después acérquense lo más que puedan al tren, pero no crucen por debajo del puente.



Al estar bien pegados al tren, los soldados de los vagones blindados que quedan no podrán apuntarles, así que dejen al resto del grupo a cubierto y vayan arrastrándose con el que tiene las bombas de tiempo, pero antes de acercarse a esos vagones, revisen con el rifle por debajo del tren en todas direcciones, porque del otro lado hay de 2 a 3 guardias, pero de esa forma podrán eliminarlos sin que se den cuenta de dónde vinieron las balas.

Un vez despejado el otro lado del tren, pongan las cargas frente a cada vagón y aléjense, si después de que estallen no aparece un mensaje indicando que mataron a todos los enemigos, revisen una vez más los alrededores (con cuidado), para buscar a algún enemigo que se haya quedado escondido temblando del miedo.



Segunda campaña ("Operation Silver Gate")

Misión 1 ("Broken Knife")

Objetivo: Destruir las esclusas del dique, avanzar hasta el punto de reunión

Dificultad: Moderada

Al comenzar esta misión se encontrarán con la sorpresa de que el avión que los llevaría hasta el lugar de la misión es derribado y ahora las cosas han cambiado.

Esta misión es bastante simple en comparación a las que ya hicieron y les recomiendo que únicamente use a un solo hombre

A

para hacerla, porque si van con varios la cosa se les puede llegar a descontrolar... y mucho.

Equipen a su soldado con un rifle y con una ametralladora común y cuando puedan moverse, vayan bordeando ese sector como pueden verlo en la foto (A) y avancen hasta colocarse detrás de unas casas que están junto a unas montañas.

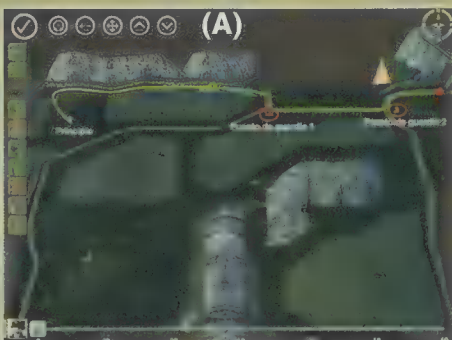
Cuando se pongan detrás de estas casas, héchense cuerpo a tierra y avancen muy despacio mientras revisan el bosque que está delante de ustedes con la mira del rifle, porque un poco más adelante hay un alemán oculto entre los árboles, que los puede llegar a sorprender si no lo encuentran primero.

Cuando lo maten, tengan cuidado y asegúrense que nadie más los haya oído, luego vean el mapa de la misión y vayan hacia el punto de reunión siguiendo el camino.

Casualmente, de camino hacia el punto de reunión hay dos puestos de guardia que están siendo patrullados por un hombre como mínimo.

El primero de estos puestos no les traerá problemas, pero cuando liquiden al guardia que está en el segundo, de la casilla saldrán por lo menos dos soldados más a ver qué pasa.

Traten de llegar hasta ahí caminando lentamente y examinando el camino con el rifle, no se manden por donde están los árboles,



porque si los descubren aunque no parezca van a ser un blanco más fácil estando ahí.

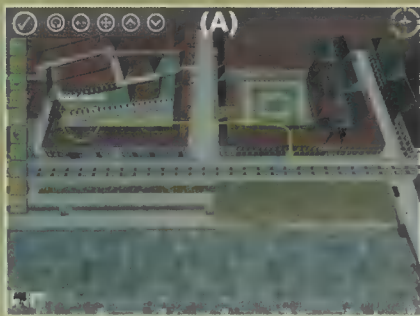
Cuando limpien la segunda casilla, corran hacia el punto de reunión y a otra cosa.

Misión 2 ("Into the Darkness")

Objetivo: Apoderarse de la lancha que está en el embarcadero

Requisitos: Una verdadera gansada

Esta misión les resultará mucho más simple si la hacen con un solo hombre y lo más importante es que no tienen que llevar armas de ninguna clase... sí, tal y como acaban de leerlo.



Lo primero que tienen que hacer es conseguir ropa de civil, para pasar inadvertido, porque si llegan a matar a alguien o si los descubren, entonces los tripulantes de la lancha se la llevarán de ahí y se acabó la misión.

En la foto (A) está indicado el camino que tienen que hacer para llegar a donde está la ropa sin problemas, cuando estén ahí, párense frente a los tendederos y agarren la ropa presionando la U, cuando la tengan selecciónenla en el inventario y úsela.

Ahora que están disfrazados, vayan hacia el embarcadero, pero háganlo caminando, porque de lo contrario los soldados van a sospechar.

Cuando avancen traten de pasar lo más lejos posible de los alemanes que haya en el camino, porque si se acercan demasiado los van a descubrir.

Al llegar al embarcadero subanse a un pequeño auto descapotado que está al lado de un camión (del lado izquierdo del edificio) y con ese auto bajen por la escalera del muelle en el que está amarrada la lancha y pisen al soldado que la custodia.

Si lo hacen de ese modo no tendrán inconvenientes para subir a la lancha y cuando estén arriba, párense frente a la puerta de la cabina, presionen la U y avancen hacia adelante hasta que vean el cartel de misión cumplida.

Misión 3 ("Tree at the end of Garden")

Objetivo: Ahora sí, destruir las esclusas del dique y avanzar hasta el punto de salida

Requisitos: Despelote total

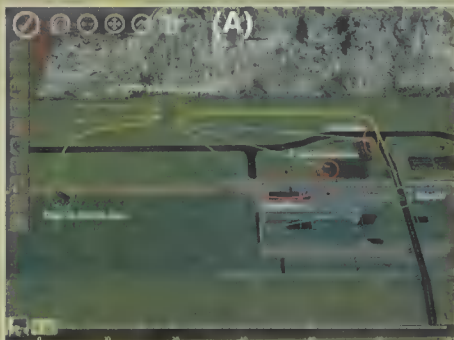
Bueno, acá las cosas se están empezando a poner más difíciles así que ahora tendrán que usar un equipo de cuatro soldados nuevamente. Equipen a dos de los hombres con un rifle, una ametralladora y algunas granadas y hagan que los otros dos lleven únicamente las ametralladoras "Browning" con todas las balas que puedan cargar.

Paras empezar, olvidense de todo lo que vieron en la descripción

de la misión con excepción de la parte en la que deben usar al tanque para destruir las puertas del dique, porque si hacen todo al pie de la letra van a terminar bajo tierra antes de tiempo.

Antes que nada pongan la lancha junto a la costa y traten de dejarla en un lugar parecido al que se ve en la foto (A), cuando estén en posición bajen a los dos soldados que tienen las ametralladoras "Browning" y a uno de los que llevan rifle.

Dejen al que pilotea la lancha dentro de la cabina y con los otros 3 chabones vayan hacia una pequeña loma que está señalada en la foto (A).



Al llegar a la loma hagan que los dos soldados que llevan las "Browning" se hechen cuerpo a tierra y que se queden haciendo guardia hacia el Este (entren al mapa y usen el comando "Guard").

Al hombre restante manejenlo ustedes y vayan apenas un poco más adelante de los que dejaron de guardia, hechense cuerpo a tierra justo debajo de la loma y con él bajen a un guardia que está caminando del otro lado de la reja.

Esta es la parte más delicada de la misión, porque cuando maten a ese soldado, de la casilla que está junto a la barrera de la entrada más cercana a ustedes van a salir dos guardias, el problema con esos dos chabones es que si no los bajan rápido lo más probable es que los acribillen sin que puedan hacer nada.

Poco después de que maten a los dos de la casilla, van a venir 7 soldados por el Este (6 del lado que están ustedes y 1 del otro lado del río), pero si pusieron la lancha cerca de la costa como les indiqué, la mayoría de ellos se quedará disparándole sin lograr nada y los dos hombres con las "Browning" los podrán hacer pedazos sin problemas, siempre que estén bien ubicados.

Al alemán que vino del otro lado del río bájenlo ustedes mismos con el rifle y sin moverse de donde están empiecen a explorar con la mira, todo el costado de la base, porque encontrarán varios pares de soldados patrullando, pero desde ahí podrán hacer pedazos sin que lo noten.

Revisen muy cuidadosamente un tanque de agua que está cerca de la reja, porque encima de él hay dos francotiradores esperando, pero desde donde están sólo podrán matar a uno.

Avancen lentamente y dejen a los demás en sus posiciones, apunten hacia el puente en el que está el tanque, porque ahí hay otros 3

ó 4 soldados como mínimo, tengan cuidado al tirar, porque cuando maten a uno los demás se van a agachar, así que esperen a que vuelvan a pararse y cuando los eliminen a todos diríjanse lentamente hacia ese puente.

Recuerden que en el tanque de agua queda otro francotirador que está apuntando hacia la entrada del puente, además del lado derecho de la subida hay otro guardia, así que primero desháganse del tirador de la torre y al otro soldado pueden tirarle una granada o asomarse para que se les vaya al humo y matarlo cuando se asome.

Mucho cuidado al subir el puente, porque es muy posible que alguno de los guardias que estaba del otro lado del río, se haya subido también así que suban cuerpo a tierra y asómensse por debajo de los vehículos.

Bueno, ha llegado el momento de subir al tanque, así que pónganse del lado izquierdo del vehículo y presionen la U para subirse a la torreta, en este momento les conviene estar viendo al personaje



desde afuera, porque al girar la torreta, la cámara no se mueve.

Apunten hacia las puertas del dique y con un par de disparos bastará para destruirla, ahora bajen del tanque y vayan

hacia el punto de salida, pero revisen muy despacio los lados de las casas que quedan antes de la salida, no sea que algún colgado les heche a perder la fiesta.

Por último lleven al resto del grupo al lugar de salida y se acabó.



Misión 4 ("Grave on Mountains")

Objetivo: Atravesar un grupo de "Bunkers" y llegar al punto de reunión

Requisitos: Jodida... muy jodida

Para esta misión van a tener que usar un grupo de cuatro hombres, todos ellos equipados con un rifle una ametralladora y por lo menos 5 granadas.

En cuanto aparezcan en el escenario, esperen a que sus hombres vean y eliminen automáticamente a dos guardias que están cerca de un puente, una vez que lo hayan hecho vean la foto (A) y crucen el río hasta llegar al punto marcado con el número 1, pero avancen despacio y agachados, porque es posible que alguno de los guardias



que están del otro lado los vea.

Cerca del punto marcado con el 1 hay una pequeña trinchera, bajen al que opera la ametralladora y con uno de sus



hombres pónganse cuerpo a tierra y desde ahí avancen muy lentamente hacia el Norte hasta que puedan ver un poco por encima de la loma (punto 2).

Si se asoman lo suficientemente despacio, podrán ver entre 3 y 5 alemanes dentro de la trinchera principal y en cuanto los empiecen a

liquidar con los rifles es muy posible que vengan 2 ó 3 más como refuerzos, cuando estén seguros que ese sector está despejado, entren con sus 4 hombres en la trinchera principal y avancen cuerpo a tierra.

A partir de ahora, el mejor camino para llegar al punto de salida es el que está marcado en la foto (B) y les recomiendo que no intenten salir de la trinchera, porque en varios sectores de ese lugar el campo está minado.

Como la mayoría de los enemigos que están dentro de esta trinchera se mueven, les sugiero que de vez en cuando revisen a sus espaldas y que antes de doblar una esquina se asomen a ver si es que hay alguien cerca (si ven a varios enemigos juntos, les conviene reventarlos con un par de granadas).

De más está decir que intentar entrar en cualquiera de los dos "Bunkers" no es una buena idea y cuando tengan que cruzar por el camino que une a estos dos puestos de guardia, pasen corriendo agachados con un hombre y dejen que los que quedaron atrás se ocupen de cualquiera que los intente perseguir (especialmente cuando pasen por delante del "Bunker 2").

Después que logren pasar por la puerta del segundo "Bunker" sigan hasta la salida y misión cumplida.

Misión 5 ("Last Courtesy")

Objetivo: Esperar a que aterrice el avión que los sacará de ahí, subir al avión antes de que se vaya.
Dificultad: No tan difícil como la anterior, pero...

Para esta última misión de la segunda campaña, lleven a los 4 soldados otra vez, equípen a 3 de ellos con un rifle (por lo menos pónganle unas 100 balas) y una ametralladora.

Al cuarto hombre dénele una ametralladora "Browning" con todas las balas que pueda cargar y listo.

Tan pronto como puedan moverse hagan que todos sus hombres corran hasta llegar a unos fardos que están al lado de un galpón como se ve en la foto (A).

Luego pongan a los tres tiradores que lleven el rifle, parados detrás de los fardos y hagan que vigilen hacia el Noroeste (usen el comando "Guard"), al soldado que tiene la "Browning" colóquelo detrás de ustedes justo al costado del galpón, como indica el punto marcado con un 4 en la foto (A), para que evite que alguien los sorprenda por detrás.

Tengan en cuenta que no van a disponer de mucho tiempo para ponerse en posición, así que manejen a uno de los soldados que tenga rifle y pónganle justo en medio de los dos fardos que están mas elevados para poder protegerse bien.

En esta misión, el papel más importante será el del soldado que manejarán ustedes y todo va a depender de la precisión que tengan con el rifle, porque van a venir una gran cantidad de enemigos al mismo tiem-



po y si no logran bajarlos antes de que se acomoden para disparar es muy dudoso que logren sobrevivir hasta que llegue el avión.

Por otro lado es muy importante que de vez en cuando revisen al Noroeste y al Oeste, porque por esos lugares va a venir una moto con un artillero que la tiene bastante clara y si se llega a acercar lo suficiente, pueden irse despidiendo.

Continúen matando alemanes hasta que aparezca el cartel que les dirá que el primer objetivo está cumplido y cuando vean al avión aterrizando, asómense muy despacio por el costado del galpón, porque justo en el lugar en el que el avión se va a detener hay un grupo de 4 a 6 alemanes esperándolos.

Una vez que los eliminen, corran hacia el avión y súbanse por el lado derecho (el que tiene la escalerilla), es muy posible que tengan problemas para que los 4 soldados se suban y se queden arriba del avión, pero no se hagan drama, porque para pasar esta misión sólo basta que al menos uno se vaya con el avión y lo mejor es que no perderán a los soldados que quedaron en tierra.

Continúa en el próximo número...

Una guía para dar los primeros pasos en el complejo mundo de Norrath

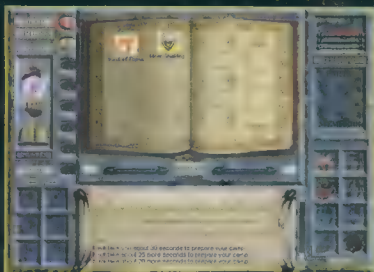
innecesaria, sería más adecuado que hagamos nuestras primeras armas en EQ con un carácter menos odiado. Estaremos en condiciones de dictaminar si nuestro carácter será difícil de jugar o no, leyendo el texto que aparece cuando elijamos la ciudad en donde queremos comenzar.

Al menos podemos intentar un carácter que no nos guste demasiado y una vez que estemos a gusto con los controles del juego y tengamos algunas muertes en nuestro haber, digamos, alcanzar el segundo nivel, podemos recomenzar con tu clase preferida.

Nuestro próximo paso consistirá en elegir atributos. Siempre deberemos dedicar una buena parte de nuestros puntos en stamina, debido a que esto determina el número de nuestros hit points. Si somos un mago, el resto debería ser dedicado a atributo que determinará el total de nuestro maná, el cual es wisdom para los monjes, druidas, shamanes, paladines, e inteligencia para los encantadores, magos, necromancers y wizards. Los caracteres del tipo luchador deberían considerar gastar una parte de sus puntos en fuerza, incrementando de esta manera máximo el daño que pueden infligir con un golpe y elevando su capacidad de transporte, al mismo tiempo que los ladrones deberían dedicar algunos puntos a agilidad. Finalmente, nuestra elección de Dios o creencia afectará en como seremos vistos por determinadas razas: por ejemplo, los adoradores del Príncipe del Odio no son muy bien-vistos en Norrath. En su vez, tendremos en cuenta de que si somos humano o elfo, nuestra elección de Dios puede dictaminar en qué ciudad comenzaremos el juego: un dérgico que elija adorar a Dios Lifebringer comenzará en Freeport, mientras que un adorador de Rainkeeper lo hará en Qeynos.

Comenzando a jugar

Nuestro primer objetivo debería ser familiarizarnos con la interface y nuestra área del mundo, específicamente la ciudad en donde comenzaremos. Podemos



tomarnos el tiempo necesario para completar nuestra primera misión, o simplemente aprender nuestra cofradía (nuestro Guildmaster). Recordemos mirar los mapas del lugar en donde nos encontramos en el manual y si nos encontramos perdidos le pediremos ayuda a un Guildmaster o simplemente a cualquier jugador, nos orientaremos con un mapa de la gente disponible ayudando. Luego viene el entrenamiento. Para nuestra primera sesión, tendremos que seleccionar la habilidad que corresponde al arma con la que comenzaremos el juego (clickar con el botón derecho del Mouse sostiene el arma para ver cuál es la habilidad), utilizaremos las cinco prácticas en ello. Una vez que alcancemos el segundo nivel, que practiquemos se torna menos importante, del cual fue la mayor parte de nuestro entrenamiento provendrá nuestra experiencia en

el campo de batalla. Nota que determinadas habilidades, como meditar y canalizar, sólo se encuentran disponibles en determinados niveles. Una vez que llegemos a ese nivel, necesitaremos aprender la habilidad invirtiendo una práctica en

Ahora es un buen momento para familiarizarnos con el comando "Awho". Con podemos obtener una lista de los otros jugadores que se encuentran en nuestra zona. Añadiendo clase y rango al nivel, podremos obtener una lista de otros jugadores que se encuentran cerca. Por ejemplo, "Awho 4.6" nos dará la lista de todos los caracteres en nuestra zona dentro de ese rango. El comando "Awho warrior" listará todos los guerreros en la zona, etc. Podemos expandir la búsqueda a todo el servidor usando el comando "Awho all", seguido de nuestros atributos. El comando "Awho" también es útil para conseguir ayuda online, por ejemplo, si somos un Erudín Necromancer y no podemos encontrar nuestra Guildmaster, podemos reclutar la ayuda de un jugador más experimentado. Tipeamos "Awho erudín necromancer" para obtener una lista completa de todos aquellos online y luego el comando "/tell" para pedirle ayuda. Hay que tener en cuenta que los otros jugadores que están en línea están para jugar igual que nosotros, alguno de ellos nos ayuda, será amable, y nos ignora, no molestarémos es su prerrogativa.

Lineamientos básicos del combate

Una vez que hayamos dado por aprendido todo lo anterior, salimos del pueblo para



luchar. En los primeros niveles, resistiremos la tentación de explorar mucho. Luego tendremos que reducir nuestra área de exploración a un pequeño radio, en donde los guardias encuentren cerca y a mano. Iniciar combate es fácil, no morirán. Él requiere un poco más de habilidad. El comando más importante que necesitaremos conocer para iniciar combate es "consider", el cual nos dará una idea de qué tan grande será el desafío entre un determinado monstruo y nuestro carácter. Continuaré les proveeremos una lista de los resultados que obtendrán con este comando. Nota: esto se aplica a los combates mano a mano. Aliados o enemigos extra pueden cambiar las probabilidades dramáticamente.

Verde: "Parece una muerte". Deberíamos tener pocos problemas al matar esta criatura. La misma no nos atacará a menos que la provoquemos. No obstante, usualmente huirá cuando pierda la mitad de sus hit points, y raramente obtendremos experiencia con su muerte.

Azul: "Parece que tenemos ventaja". Dejando de lado la mala suerte, supuestamente tendríamos que poder "ocuparnos" de esta criatura sin correr demasiados riesgos. A medida que adquiramos más experiencia, incluso, podremos eliminar múltiples enemigos de este tenor a la vez. Cuidado: en los primeros niveles algunas de las luchas en las que "parecemos tener ventaja" podemos ser acavados aunque seamos más de uno que nos podamos enfrentar. En estos casos, tendremos que evitarlos hasta que ganemos un nivel o dos más.

Azul: "Se ve riesgoso". A niveles más altos (+6), estos desafíos serán cosa continua cuando luchemos solos, bien deberemos huir a la vez en cuando.



Negro: "Se ve como una pelea pareja". El monstruo es del mismo nivel que nosotros. Luchemos con sabiduría y podremos ganar, pero esto no es garantía, esta categoría es muy amplia. A algunos los eliminaremos con relativa facilidad, otros nos obligarán a esforzarnos al límite de nuestra habilidad.

Amarillo: "Se ve como una apuesta". A menos que seamos un hechicero con una gran mascota, esto "se ve como la muerte", incluso para aquellos dispuestos a correr grandes riesgos en pos de una buena recompensa.

Rojo: "¿Qué nos gustaría que dijera nuestra lapida?". Ataque solo si desean morir. Si el monstruo es hostil, nos mantendremos a distancia segura y no llamemos su atención.

En el primer nivel, todo lo que seamos capaz de derrotar se verá como una lucha pareja, y unas ocho muertes nos llevarán al segundo nivel. Desde los niveles al 5, deberíamos dedicarnos exclusivamente a las luchas en las

que "parece que tenemos ventaja", dándonos un tipo de criaturas que son fáciles de matar. Lo mejor es dedicarse constantemente a cazar y recoger el inventario de nuestras víctimas en lugar de sentarse a esperar curarse luego de una sola lucha. De esta manera seremos atacados y eliminaremos enemigos más rápidamente, con lo cual habilidades cruciales como ataque y defen-

sa avanzarán más rápidamente.

Nunca dudemos en correr cuando las circunstancias lo requieran, especialmente luego tendremos dificultades para recuperar nuestro cadáver. Antes de comenzar a pelear, deberíamos tener en cuenta dónde se encuentra el guardia NPC y la zona de salida más cercana. Si la lucha caemos a la mitad de nuestros hit points, el enemigo halla a sus dos terceras partes... huir.

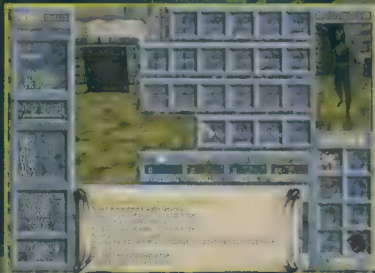
Estas son las claves, puesto que nuestra agilidad, y en consecuencia, habilidad para escapar corriendo, comenzará a caer cuando nuestros hit points caen a un punto crítico.



A su vez, podemos atraer al monstruo cerca de un guardia para que este lo elimine o dirigirnos a una zona de salida, dejando al enemigo atrás.

Formando grupos

Una vez que alcancemos el nivel 5, vamos a comenzar a pelear en grupos. Esto no solo nos dará la oportunidad de interactuar con





Otros jugadores (hasta seis) pueden agruparse al mismo tiempo, sino que esta es una maniobra mucho más efectiva al luchar y explorar el terreno. Por ejemplo, un personaje nivel 10 no podrá jamás ocuparse de un Montañero Orco, pero un grupo de cuatro personajes nivel 10 tendrían pocos problemas en hacerlo.

¿Cómo formamos un grupo? Si somos amigos online, grandioso. Si no, los grupos son lo suficientemente fáciles de hallar. Simplemente utilizaremos el comando /find para buscar a alguien fuera del carácter para saber a qué comunidad que estamos unidos. Por ejemplo, "Eiric level 6 cleric looking for a party levels 5-7". Alternativamente, podemos ver a otros haciendo el mismo requerimiento. En ese caso, hay que saber hacer a esa persona en lo que estamos interesados. Las técnicas del grupo son bastante simples, pero crearemos algunos trucos para tener en cuenta.

Luego de unirse a un grupo, seteamos tus mensajes por defecto a "/gsay", de esta manera, los miembros del grupo siempre oirán nuestra voz, aunque nos separemos de ellos. Esto puede realizarse clickeando

botón derecho del Mouse en cualquier parte de la caja de texto.

Cada grupo debería tener un líder. Obedecer las decisiones del líder será necesario para trabajar en un grupo más eficiente.

Como grupo, tener un líder es necesario. Si somos un grupo de cuatro, el líder debe tener la mayor parte

del dinero. También es necesario tener un hechicero que pueda curarnos y otro que pueda sanar.

Así que tenemos un líder, un hechicero, un sanador y un guerrero.

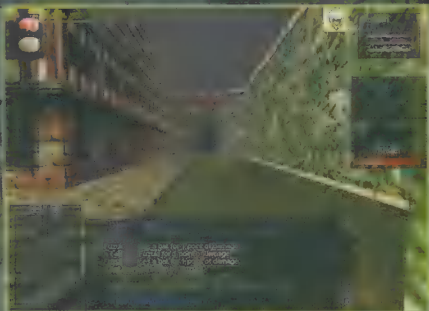
Recordemos que los hechiceros necesitan tiempo para recargar su magia entre peleas.

Si comenzamos a bajar demasiado los hit points, habrá que retroceder. Dejar de atacar, y eventualmente el monstruo se ocupará de otro miembro del grupo. Descansar unos momentos y luego continuar la lucha.

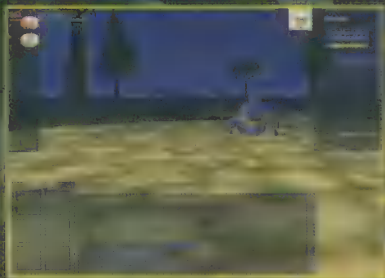
Somos un grupo de cuatro, un hechicero, un sanador, un guerrero y un guerrero. Si tenemos a los miembros del grupo del mismo nivel, nuestras existencias se irán agotando. Si comenzamos a bajar los niveles de los miembros, el dinero de la lucha será menor. Así que saber

invertirlo en hechizos y una mejor arma. Si estamos interesados en mejorar la vista externa de nuestro carácter (a veces verse bien es importante), tendremos que conseguir algo para nuestro torso y piernas. Estas son las piezas de la armadura que proveen más beneficios. En qué deberemos gastar el dinero. Si nos encontramos en un área oscura y no tenemos visión nocturna, una antorcha pequeña puede servir. Si planeamos utilizar un arma distinta de aquella con la que jugamos el juego como los a los nuevos, dejar una moneda a ellas antes posible, aunque sea mala y esté mellada. Los primeros niveles son ideales para desarrollar la habilidad con el arma. Hacerlo tarde puede ocasionar problemas.

Si vamos a quedarnos en vender la mercancía de las cosas que recogemos de las víctimas, incluyendo piezas de armaduras y



diversas armas. El dinero que ganemos puede ser guardado en un banco en caso de morir. Perder el rastro de nuestro cadáver. Finalmente, antes que compremos algo nuevo, especialmente armadura, hechizos tendremos que asegurarnos que sea algo usable por nuestra raza y clase clickeando botón derecho y sosteniendo el ítem deseado.



Gastando dinero

En principio, el dinero es escaso. Por lo tanto, hay que gastarlo sabiamente. A medida que no dispongamos de nada más útil en qué gastarlo, no hay desperdiciar el dinero en armadura en los primeros niveles. Los beneficios de vestir una armadura son mínimos, y aprovecharemos mejor el efecto

Comidas de exportación

Comida gratis. No gasten dinero en comida o bebida hasta que hayan llegado al nivel 4. Cuando se acabe la comida, atacaremos a un guardia NPC. Hasta el nivel 4 no sufrimos penalidades por morir y seremos revividos con 5 unidades de comida y 5 de bebida.

En la mira de los asesinos cuando luchemos en sitios alejados de los pueblos peligrosos, habrá que tomar el hábito de usar la tecla F9 para cambiar a una vista más amplia. De esta manera prevendremos ser atacados por nuestro lado ciego por monstruos errantes.

Saltar si el combate va mal, somos emboscados, repetidamente hay que utilizar la barra espaciadora mientras corremos, de esta manera cada salto nos dará un pequeño incremento en velocidad. Nota que esto disminuye nuestra stamina, limitando el número de saltos.

Hogar, dulce hogar: cada vez que morimos, seremos teletransportados a un sitio cercano a nuestra ciudad de origen, haciéndola difícil la localización de nuestro cadáver en sitios lejanos. Si queremos mudar el carácter a una nueva área, tratemos de hacer que un hechicero de alto nivel (12 o más) nos "arralgue" en esa zona. De esta manera cada vez que morir, seremos transportados a nuestro hogar.



Ser carismático ayuda: los caracteres con un carisma alto consiguen descuentos cuando compran ítems. Si nos falta poco efectivo para esa espada que tanto anhelamos, podemos hacer que un amigo confiable tenga todo nuestro dinero mientras nos conectamos con un carácter diferente cuyo carisma está al máximo. Luego hacer que este carácter compre el ítem que deseamos, dárselo a nuestro amigo mientras volvemos a entrar al juego con nuestro carácter principal. A niveles mas altos algunos hechizos específicos subirán el carisma.



La supervivencia: Inventario Ideal de un carácter de EQ

Morning Star: si hemos guardado algo de dinero, eventualmente empezaremos guardar platino en el banco. En ese momento deberemos pensar en hacer nuestra primera inversión importante, un arma: cero kilómetro. Esto costará entre 15

unidades de platino, pero vale la pena. La mejor arma a una mano es la morning star, con alabarda como la mejor opción para dos manos.

Backpack: bien no se ve en el gráfico 3-D del carácter, deberíamos portar siempre algún tipo de contenedor, preferentemente

una bolsa grande, mochila, para ayudarnos llevar los ítems quitados a los cadáveres. No obstante, no hace falta que compremos, en la mayoría de los casos la obtendremos de alguno de los pequeños monstruos que eliminemos al principio.

Patchwork Armor: no hay que gastar dinero en una armadura si nuestra clase de carácter nos permite vestir una armadura remendada. Las mismas se pueden obtener a otros jugadores por 2 tres unidades de oro cada una. Un set com-

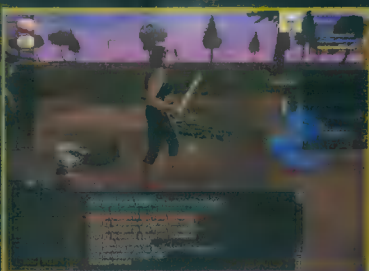
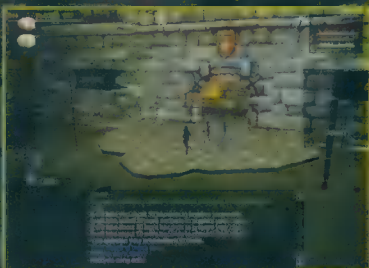
pleto incluye: túnica, pantalón, casco, medias, guantes, botas, cinturón.

Wooden Totem: este ítem mágico provee un bonus de +5 en mana para una variedad de hechiceros. No es gran cosa, pero llevar a vista un ítem que parece ser mágico nos separa de la multitud.

Kilt: el vestido de guerrero provee protección en combate.

Un mundo de experiencia

¿Han aterrorado todos estos consejos para comenzar? Bien, pero recuerden que son únicamente eso: consejos para comenzar, y sólo la punta de la cima del inmenso témpano que es Everquest. Con más de 70 zonas entre los cinco continentes de este mundo y 50 niveles que alcanzar, hay muchísimo para descubrir por ustedes, y realmente vale la pena. Cuando finalmente derroten a un Gigante o consigan su primer ítem mágico, estarán en camino de una experiencia más



excitante aún. Y para ese momento, estarán en condiciones de hacer pagar a esas insignificantes criaturas que tanto costaron al principio del juego. ☒

ACCION / ARCADES

■ Speed Busters

Usen estos códigos antes o durante una carrera.

- hwys** - Habilitar todas las pistas y autos
- fulofit** - Nitro infinito
- chopview** - Ver acción desde un helicóptero
- tagkiller** - Los corredores accidentados vuelven a la línea salida
- notimelim** - Desactivar los "Checkpoints" en modalidad "Arcade"
- crazyedie** - Desactivar los frenos
- blackies** - Controles imprecisos

■ Drakan: Order of the Flame

Empiecen a jugar y presionen para activar la consola de diálogo, luego usen cualquiera de los códigos que figuran abajo.

- angod** - Inmortal
- smoghead** - Recuperar toda la energía

Estos códigos funcionan únicamente con el demo

- sanctuary** - Inmortal
- smeghead** - Recuperar toda la energía
- debugon** - Activar modo "Debug"

ESTRATEGICOS

■ Braveheart

Una vez que estén jugando, presionen [Delete] para activar ventana de diálogo y cuando la vean, pongan cualquiera de estos trucos.

- sesqolpdkllan** - Activar los trucos
- dresden** - Incendiar todas las construcciones
- haemorrhage** - Desactivar sangre
- bannockburn** - Matar todos los enemigos
- the five hundred** - Matar a nuestras tropas
- krilcam** - Matar cámara
- stieve reeves** - Todas las tropas tienen más aguante
- bucks fizz** - Hace que todas las tropas retrocedan
- bastille day** - Destruir todos los muros



■ Command & Conquer: Tiberian Sun

"Firestorm Defense" eliminada:

Para que este truco funcione, obviamente primero van a tener que construir un "Firestorm Generator", originalmente esta estructura sólo pertenece a los GDI y la única forma de hacerla con los NOD es capturando un "Construction Yard" GDI.

Una vez que tengan el "Firestorm Generator" cargado al máximo, actívenlo y antes que quede sin energía vendan y apaguen todas sus "Power

Plants" (para apagarlas usen la opción

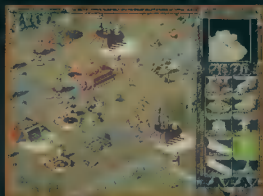
"Power Mode")

Al hacer esto aparecerá mensaje "On

Hold" en el indicador de energía del

"Firestorm Generator", sólo que

la barrera permanecerá activada en forma permanente, a menos que construyan otra "Power Plant" o enciendan las que tenían.



■ Rage of Mages 2

Para habilitar los trucos del juego, primero vayan a la pantalla en donde aparece el mapa, presionen [Enter] y escriban #Coward o ##Coward.

A continuación, pongan alguno de estos trucos y listo.

- #modify self +god** - Invulnerable
- #modify self +spell** - Conseguir todos los hechizos
- #killall** - Eliminar a todos los enemigos
- #show map** - Ver mapa completo
- #hide map** - Ocultar mapa
- #victory** - Ganar en el nivel que estén jugando



■ Star Trek: Birth of Federation

Para poder usar estos trucos, primero arranchen el juego con el comando **trek.exe -isudd** (escribanlo tal cual ven aquí), una vez que hayan hecho, usen estos códigos:

- F0** - Suma un 100% al "Overall Research"
- F10** - Agregar 10.000 créditos
- F11** - Ver mapa completo

Para ver las distintas secuencias animadas, arranchen el juego con el comando **trek.exe** seguido de cualquiera de estos parámetros:

- bones** - Animación de cuando forman la alianza
- gorn** - Secuencia que aparece cuando pierden el juego
- link** - Animación que aparece al destruir un planeta
- planet** - Animación cuando logren dominar la galaxia

LA REVISTA DEL COMIC Y EL ANIME QUE ESTABAS ESPERANDO



ECLIPSE
EDICIONES
Y NUMEROS
\$2 90

MUTANT GENERATION

**TODOS CONTRA
EL MAJIN BOO**

TE CONTAMOS COMO SIGUE
LO QUE NO VISTE EN TV.

DANGER GIRL

TE PRESENTAMOS LAS CHICAS
MAS SEXYS DE CLIFFHANGER

INFORMES ESPECIALES

COMICS

BUFFY LA CAZAVAMPIROS

CLIFFHANGER

TRANSMETROPOLITAN

ADEMAS...

NOVA

BT 'X

DE MASAMI
KURUMADA



COMICS - MANGA - ANIME - T

CIÓN

PEDILA EN KIOSKOS Y COMIQUERIAS

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

Me al pedí de los ciegos...

Desde el Dune II

Starcraft. Sobre mi

efímero reinado en el país de los ciegos

Muchos años han transcurrido desde que Westwood Studios nos agasajó, mortácos mediante, con aquel JUEGAZO llamado Dune 2, basado en el best-seller "Dune" de F. Herbert, el cual me atrevo a recomendar a los lectores

Así, los Atreides y los Harkonnen escribieron el primer renglón en la historia de los juegos de estrategia en tiempo real. De más está describir la hermosa experiencia de conducir increíblemente lentos devastadores de la mano de Peter D'Vries hacia la batalla, sólo para proteger la constructora con destino a ser instalada justo al lado de la base enemiga, y así volverlos locos con las torres defensivas en su propio terreno.

El tiempo pasa, y nos vamos poniendo viejos, empezamos a reflejar la experiencia en nuestra técnica. Llegarían así otros títulos como los ya míticos Warcraft. En el primero la joda estaba en poner una banda de arqueros detrás de los árboles y mandar a uno solitario hacerse el Rambo disparando a lo gatillo fácil en la base enemiga y ante la reacción de la CPU librarse a la fuga a campo traviesa para hacer desfilar al ejército de orcos por delante de nuestros certeros y altamente equipados "flecheritos". En el segundo la cosa se complicó, pero nosotros, tenaces (único adjetivo decoroso para un pendex que se pasa la noche frente a un tubo de rayos catódicos) supimos siempre llegar a buen puerto. Con esta segunda parte de la histórica saga, mis horizontes fueron ampliados, cuando por primera vez en mi todavía corta existencia, experimenté los placeres de el juego y el vicio conectado en LAN. Con mi amiguito el Modulador y Demodulador que por aquella

época sólo levantaba 140 kbps en 10 segundos, me sentí el Mesías de estos juegos entre mis humillados amigos saturados de envidia ante la habilidad superior del ratón ajeno.

De este modo arribamos a la era encabezada por el COMMAND & CONQUER y su progenie que siempre con cabeza bien alta portaron el apellido C&C. Las opciones se fueron multiplicando y la dificultad se fue elevando. Sólo la ascensión quedaba aún de lo que había comenzado en Arrakis, nombre oficial del planeta Dune. Todavía estaban la espada y los harvest simbolizadas en el tiberium radioactivo, en lugar de explosivo y en los tractores recolectores con la maravillosa capacidad de convertir a la gente, soldados e ingenieros, en hermosos pegajosos charcos rojo carmesí que estimulaban nuestra morbo a diario.

Después llegó el momento de enfrentarnos nada más ni nada menos que al Starcraft. Con la CPU no tuve grandes inconvenientes, más tarde lo jugué en la red de redes y todo siguió perfecto hasta mi primer intento en leader. Zas, ahí se me acabó la fantasía. YO el rey del LAN casero choque contra la realidad de la competitividad internacional y me di cuenta que mi reinado era debido a que fui un tuerto entre los ciegos de mis amigos. Horror. Un mejicano, controlando a unos apesotados Zergs me mandó un RUSH y me rompió el sistema defensivo por la mitad (¡ah! pensaron que me iba al mastil más alto de la fragata)... bueno... en leader me enseñaron lo que es la estrategia. Aprendí que todos los recursos son pocos... hay que tener un manejo perfecto del mouse combinado con el teclado, todo debe estar meticulosamente calculado... los tiempos... el dinero... el gas.

El plan de acción debe estar previamente decidido. ¿Vas a atacar de una? Bueno, entonces mandate... pero con todo, forma 1-0-4-6... no alcanza mandá al arquero... te defiendes 1-10-0-0 y rezas. Pero nunca medías tintas o te la van a dar MATADOR. En este espectacular juego cada nanosegundo cuenta.

Como a mí gusto la mejor defensa es el ATAQUE me gustaría que la XTREME publicara artículos escritos por profetas de la estrategia de tiempo real mejor capacitados que yo, para que esta manera, nosotros, los latinos del mundo, ya tu sabes... tomemos la ofensiva y podamos caerle a los lader y romperles los esquemas. No quiero caer en adjetivaciones redundantes sobre la calidad, superior a la media, de la presente revista, así es que me despidió con un: Así se gana un mercado que pertenecía a otros... fuerza y que no decaiga XTREME PC.

C02-U-2 muy atre

Martin Levy

Mridor@rocketmail.com

Muy buena tu carta, Martín. Hacía mucho tiempo que un fanático de los estudios no nos escribía algo con tanta pasión. Como es obvio te hiciste acreedor del juego del mes (venilo a buscar a la Editorial) y tendremos en cuenta tu pedido. Y espero que sigas practicando, así la próxima vez podrás hacerle frente a nuestros amigos mexicanos.

La muerte de Charlie

¿Hola gente como va?

Yo ando un poco deprimido por la muerte de Charlie, ¿lo hicieron como publicidad para luego sacar una revista con el regreso de Charlie? ¿o quedará enterrado para siempre en su fría tumba?

Lo que noté también fue la muerte de la sección Emuladores (se debe a la prohibición de los roms, esa sección era mi preferida por lo que estoy muy triste por ello. Por estos 2 motivos el suicidio no parece muy lejano, el único motivo que me mantiene aún con vida es la esperanza de una nueva Aventura Gráfica de LucasArts. ¿Qué nuevo (y dije nuevo no continuación) juego tienen planeado sacar?

Cambiando de rubro de juegos ¿Qué pasa con el KnockOut Kings? ¿Cuándo saldrá a la venta?

Les comento que estoy tratando de organizar una Liga Argentina para jugar por Internet del Championship Manager 3 (por lo que pude observar en el correo de lectores este juego es bastante conocido) así que contactenme los que quieran prenderse.

Sigan por el mismo rumbo que van muy bien. Hasta la próxima queridos amigos de Xtreme PC.

Facundo Zilberberg
fyn@sinctis.com.ar

Nuestro querido amigo Charlie ha partido hacia un mejor mundo, luego de perecer en las circunstancias más extrañas. Pero no pierdan las esperanzas, amigos míos, ya que en el mundo de los videojuegos, al igual que en el cine, todo es posible...

Con respecto al tema de la sección de Emuladores, pronto regresará. El motivo de su ausencia prolongada se debió a que no había temas demasiado interesantes para tocar, y preferíamos ocupar las páginas con otros tópicos más atrayentes.

El Knockout Kings salió para la Playstation, y como la respuesta del público no fue muy buena que digamos, el proyecto se podría decir que se canceló para PC. Ahora EA va a sacar el KK 2000, pero por el momento sólo está anunciado para la consola de Sony y la Nintendo 64.

Por último, LucasArts tiene en carpeta el Indiana Jones and the Infernal Machine y el Episode I: Obi Wan, y ninguno de los dos son aventuras gráficas, pero de todas formas prometen ser una masa.

La evolución de las PC / La muerte de Charlie II

Xtreme PC:

Escribo nuevamente para felicitarlos por su segundo año de trabajo en esta revista que sigue siendo la mejor.

Quiera expresar mi opinión sobre el tema que planteó Pablo Ferrer sobre la evolución de las computadoras. Si bien yo sufrí lo que él relata creo que lo que hay que hacer es seguir una "táctica evolutiva".

¿Qué significa? Es realizar las compras necesarias para cubrir, aunque sea mínimamente, en todo lo necesario para aprovechar los juegos. Yo por ejemplo me compré un Pentium 233 MMX (haciendo un Upgrade a la máquina que fue 386) con 32 Megs y CD-ROM 36X. Y seis meses después me compré una Voodoo2. Ahora

los juegos me van bastante bien pero no tengo que quedarme estancado, creo que lo próximo serán más Megs y después una Pentium II.

Cambiando el tema, me parece innecesario el Top Ten porque los juegos que cada uno espera no siempre son los mismos que los demás. Tal vez si destacaran más el recuadro de Fechas de Salidas cumpliría la misma función. ¿Qué se sabe del Fifa 2000 y del NBA Live 2000?

Buenísimo el video de Command & Conquer me dieron ganas de comprarlo, al igual que el System Shock 2, el demo es muy bueno aunque el juego sea complicado. Si llegan a recibir demos del Prince of Persia 3D no duden en ponerlo en el CD, lo mismo para C&C TS, Planetscape y Soldier of Fortune.

Dos preguntas: 1) ¿El Oposing Force va a ser un disco de datos u otro juego Half-Life?

2) ¿Saben algo sobre un juego de Star Wars llamado Gungan Frontier?

Creo olvidarme de algo pero voy a terminar mi carta acá un saludo a todos y ... FELIZ CUMPLEAÑOS XTREME

PD: ¿Charlie murió? Creo que Durgan va a tener problemas, avísenle que no deje el auto en la vereda porque se lo vamos a hacer chatarra.

Andrés Oller
andres_oller@yahoo.com

Bueno, Andrés, yo no estoy de acuerdo con vos por el tema del Top Ten, porque obviamente no tiene nada que ver con las Fechas de Salidas. Primeramente porque es un "ranking" que armamos entre todos los de la Editorial para ver cuáles son los juegos que se vienen que nos interesan más, y porque ponemos fotos de los diez más esperados, para que ustedes vayan palpitando junto a nosotros la espera.

1) Podés mirar las últimas imágenes que conseguimos del Oposing Force en las News de este número. Y todo indica que va a ser un disco independiente, algo parecido al "Return to Na Pali" del Unreal.

2) El Gungan Frontier es un juego de estrategia orientado hacia los chicos, pero que hace más hincapié en el aprendizaje y en dar un mensaje ecológico. Ojo, que no es nada fácil. Y no lo hace LucasArts, sino Lucas Learning.

La evolución de las PC II

Estas líneas están dedicadas a Pablo R.

Ferrer, autor de la "Carta del mes" del número pasado (23).

Estoy de acuerdo en lo que decís sobre la cantidad de productos que salen mes a mes. Pero si esto fuera al revés, nos estaríamos quejando de los pocos productos y opciones que el mercado nos ofrece. ¿Por qué no le vemos el lado bueno?

Te explico cual es mi razonamiento sobre este tema, según tus palabras pareciera que el mercado de la informática fuese hecho solo para los "ricachones". De ser así las grandes corporaciones se fundirían en pocos días, ya que el porcentaje de "ricachones" en este mundo es muy bajo. Su target es mucho más amplio, y llega hasta la clase media y en algunos casos hasta la clase media baja. Lo que ellos tratan de producir con esta avalancha de productos, no es que compren todos y cada uno de ellos, sino que te proporcionan la libertad de elegir el que te satisfaga de mejor manera tus necesidades, como así también a tu economía. A mí tampoco me llueve la plata, por lo tanto no me puedo comprar lo último de lo último. Pero todos aquellos productos que ya han sido destituidos por otros más modernos, su precio automáticamente desciende, y ese es el momento en donde tenés que aprovechar.

Un ejemplo mas claro es el de los autos, no todos tenemos un Mercedes o un BMW en la cochera, pero el mercado automotriz nos da la oportunidad de comprar otros autos de menor calidad y precios más accesibles.

Todo es parte del mundo que crece, la tecnología que avanza, y que me da la oportunidad de pasar semana a semana por la vidriera de alguna casa de computación y ver siempre algo nuevo, y soñar con tenerlo instalado en mi máquina. Ahorro unos cuantos meses, y cuando por fin lo logro comprar, te aseguro que, sea lo que sea, soy el tipo más feliz del mundo, porque lo que cuesta se valora más.

Pero seamos razonables, si no fuese gracias a este crecimiento tecnológico estaríamos esperando la próxima XTREME PC, seguramente intrigados para enterarnos como se pasa el nivel 2 del Prince of Persia en nuestra querida XT de 2 Mb de memoria. O si fuésemos más extremistas, de tan pocas novedades que habría, quizá la XTREME PC fuese anual, y eso no me lo voy a bancaaaaar!!!!

Sobre el tema de la placa 3D, yo el año pasado me compré una, y te puedo asegurar que nunca tuve problemas con ningún juego, ni de los viejos, ni de los nuevos. Es más, un amigo se compró una de las últimas

y se tiene que andar bajando parches de Internet para que le funcionen tanto los viejos como algunos nuevos.

Si según vos decís que te vendieron una máquina The Best of the Best supuestamente para jugar, te la tendrían que haber vendido con una buena aceleradora 3D, y ojo, que sea aceleradora, porque muchas lo dicen pero pocas lo son.

Otro factor de este fenómeno de los productos, es el de que a medida que salen nuevos y mejores juegos (gracias a Dios), el hardware se va mejorando junto con ellos para aprovecharlos aún más, pero cuidado, que los nuevos juegos también te dan la oportunidad de correrlos con máquinas no tan nuevas. Sin ir más lejos observá que en las cajas de los últimos juegos que dice "Requerimiento Mínimo", y la mayoría es Pentium 100 o 166 Mhz.

Si aceptás un consejo, te diría que te pongas una meta, un objetivo, es decir "necesito una placa 3D" o "necesito una placa de sonido", o lo que fuese. Cuando te hayas decidido, juntá el dinero todo el tiempo que te lleve y necesites, y cuando creas que realmente te alcanza, consultá la sección de Hardware de esta revista y fijate qué te recomiendan los que saben. De esa forma vas a tener lo último de lo último, por lo menos por un mes. Y no te amargues, al contrario, yo prefiero que me ofrezcan algo nuevo todos los meses que no puedo comprar, a que no me ofrezcan nada durante mucho tiempo. El mercado saca productos todos los meses porque también es consecuencia de la competitividad, y los únicos beneficiados somos nosotros, porque la competitividad no solo está en los productos sino también en los precios.

Así que, como dice Lita, "a buscar el mejor precio, chicas."

La revista es excelente, y gracias a su recomendación me compré el Skidlive que salió en el número anterior, está espectacularaaa!!! (JA, JA).

Saluda atentamente...

Fernando Fontenla
fernandomf@yahoo.com

Juegos OEM

Amigos de la mejor revista de juegos para PC:

Mi nombre es Rodrigo, tengo 14 años y quería contarles que soy fanático de Xtreme, compro la revista desde el N° 1.

Soy propietario de una Pentium III y

cundo fui a comprar algunos juegos...

... me dijeron que me convenía comprar los juegos OEM.

Y entre algunas de las cosas me dijo que eran juegos originales, solo que no venían en caja, pero que tenían garantía y su precio era más barato.

Recién llegue a mi casa, me puse a leer el informe que venía en una de sus revistas pero me quedaron algunas dudas.

¿Son juegos originales? ¿o es como comprar un juego copiado? ¿Tienen garantía como me dijo ese hombre?

Ahora hablando sobre la revista, me gustó muchísimo el informe sobre C&C Tiberian Sun y el video incluido en el CD, además de agradecerles por hacer esta grandiosa revista que me tras mes estoy esperando impacientemente.

Es la primera vez que escribo a esta revista y espero que publiquen mi mail ya que yo mandé algunos a otras revistas sin que me contestaran ni publicasen alguna vez.

Saludos y desde ya muchas gracias por leerla.

Rodrigo
roamaster@ciudad.com.a

El tema de los originales es bastante sencillo: En el 99% de los casos, los originales vienen en caja, con una tarjeta de registro y la garantía del fabricante. En otras oportunidades, hay juegos en oferta que vienen sin caja en exhibidores de una empresa, pero que tienen bastante antigüedad, así que eso descarta automáticamente los títulos nuevos. De todas formas, los OEM son juegos que las compañías ceden a las empresas de hardware para ser incluidos de REGALO en un kit de CD o una placa de sonido, y está prohibida su venta por separado. O sea, que es un delito. Así que ya sabes, si lo que te quieren vender como un original no viene en caja con la garantía y la tarjeta de registro, o no forma parte de una de las ofertas de juegos clásicos que ya tienen bastante tiempo en el mercado, en la mayoría de los casos te quieren meter el perro y venderte una copia trucha.

No hay como los clásicos

Hola compañeros de Xtreme PC!!!

Parece mentira que hace más de un año y medio que conocí esta hermosa revista, en mis vacaciones de verano, allá por 1998. Pero ya van a ser dos los años desde la primera edición; los que la tenemos,

echemos un paso hacia atrás y miremosla, y si se atreven, compárenla con la actual. Van a ver cómo evolucionó. Pero también evolucionaron los juegos, ¡y cómo!, en estos dos años.

No se si querrán mi opinión sobre el tema pero bueno, yo se la digo igual. Hace un tiempo, me prestaron dos juegos tremendos: El Quake II y el Unreal. Sinceramente, son buenos juegos, pero creo que no sobrepasan los efectitos de luces y requerimientos (notese que intenté no indignar a los fanáticos de estos juegos). Luego, llegó a mi PC el imponente Shogo, que está muy bueno y tiene los mejores gráficos que he visto (después del Forsaken), pero me aburrí por la lenta carga en mi K6-2/333, aunque funciona perfectamente. Miren chicos, aunque estos tres juegos fueron la "comida" de muchos durante días y noches, me parece que el mejor juego de primera persona que jamás haya visto y que permanece en mi disco rígido el día de hoy es el ESPECTACULAR y queridísimo DOOM, sin dudas, para mí, lo mejor de lo mejor en primera persona. No tiene muy buenos gráficos, pero conseguí un freeware para llevarlo hasta 800x600, lo que lo hace mucho mejor. Esa velocidad, esa emoción, y esa música que la cambié poniendo play en mi lector de 24x con CDs de Divididos o The Offspring (al máximo), lo hacen muy adictivo y emocionante. Capaz que me dicen que soy un loco y que exagero, pero la verdad es que no veo la hora de comprarme el DOOM II en CD para Windows.

¿Quieren más? Un amigo me regaló el mejor juego de carreras de los últimos tiempos, el Need For Speed III, que me gusta más que el último. Disfruté al máximo de la lluvia de efectos especiales, la persecución emocionante, los trucos para jugar con coches comunes y demás. Pero no hay juego de carreras que me haya entretenido más (y aún lo hace) que el impresionante Out Run.

Lo juego todos los días y siempre me divierte con música de acompañamiento como el tema Step on Beat de ese mismo juego.

Ahora que lo pienso, veo que los juegos realmente buenos y clásicos son aquellos que a pesar de tener años desde su nacimiento todavía están vivos en nuestra PC, que nos entretienen aunque los pixels parezcan una guarda geométrica, que los precarios personajes cuadrados parezcan gallegos (sin ofender), etc. etc. Bueno, también haría falta hablar del Prince of Persia, un juego que aún juega mi hermanita de casi cinco años de edad en su PC con monitor Hercules (obviamente usa el "Megahit",

aunque juega muy bien).

Miren, no se si estarán de acuerdo, pero por favor en caso contrario escribanme o mencionenme en alguna carta suya, tengan en cuenta que intenté no indignarlos a los fanáticos con mis comentarios.

Bueno, muchas gracias y, por si no se dieron cuenta, FELIZ CUMPLEAÑOS.

PD: Saludos a la gente que me escribió por mi anterior carta, ni yo me esperaba que tres personas se molestaran en leerla.

Ariel Gentile (Gordi)
agentile@bancaria.com.ar

Sobre el pasado y el futuro

¡Hola!

¿Cómo andan los hacedores de la mejor revista que haya yo leído jamás? Rebosante de alegría a cada renglón, es lejos la mejor de todas las que lei... (me encanta cuando dan 1% de promedio a los juegos).

Un saludo a todos los fanáticos de Xtreme PC, los juegos de PC, los Simpsons y todas esas cosas que hacen que la vida valga la pena ... ;)

Me llamo Maxi, tengo 18 años, y lamentablemente tengo una terrible adicción a la PC, que se remonta a los principios de mi existencia... (?) Hace diez años, no se cómo, una XT sin rigido y con un Samsung de 12" monocromo, aterrizó en mi habitación... yo no estaba muy excitado, por el contrario dije: "¿¿¿qué es esto??". ¿¿¿para qué quiero yo esto acá???"... bastó que me enchufaran el arkanoid para que en diez segundos, me transformase en un ente que no sabía frente a qué estaba... que no sabía ni lo que escribía... "C\> cd ark"

"C:\>Arks> play"... mis primeras palabras... creo que voy a llorar... pasaba el tiempo y al Larry le jugaba; al Lakers vs. Celtics, Xenon II... qué juegos... después, como para sentarme a muerte, llegó el Prince of Persia. Pasaba 32 horas al día matando esqueletos y guardias gordos...

Pasaron los años, pasaron actualizaciones de hard... pero la adicción es cada día más grande, gracias a todos los que hacen los juegos, los CPUs, las aceleradoras... y Xtreme PC...

Quizá esta carta sea demasiado larga,

pero... es la primera que escribo y tengo tanto para contar...(sniff)...

¿Qué sintieron cuando, por primera vez, jugaron su juego favorito con un flamante monitor color? Esa sensación se experimenta una sola vez en la vida... ¿Qué sintieron cuando instalaron la Voodoo Graphics?

¿Qué van a sentir cuando instalen la GeForce 256? (o Nv10)? Yo creo que ni el balde más grande del mundo pudo haber contenido la baba que se me cayó cuando vi imágenes de un juego en producción, y de las demos de Nvidia, que corrían sobre este nuevo chip... los que no conocen este cachorrito aún tienen que meterse a internet y comprobar por ustedes mismos... ya no va a ser lo mismo... ya los amantes de la pc no van a envidiarle nada a los poseedores de una Dreamcast, o de la futura Playstation 2 ... ¿que más podemos pedir? una cosita más... Xtreme Pc para siempre... Gracias... un saludo enorme y sigan así.

Maximiliano Bregante
mab_76@starmedia.com

Para saber más acerca del nuevo chip de la gente de nVIDIA, no tienen más que mirar la sección de hardware de este número, en donde van a encontrar una nota de dos páginas explicando todo acerca de esta nueva maravilla.

El maldito, maldito reloj

Xtreme PC:

Hola, mi nombre es Matias, y el propósito de esta carta es contarles mi desesperación. No sé si alguna vez notaron que las agujas del reloj giran tan despacio que parecen como si quisieran volvernos locos. Más cuando esperamos uno de esos juegos que nos desintegran la cabeza de sólo ver las fotos.

El segundero, parece que si fuera por él, se quedara parado, o como si una mano fantasma lo empujara para que no de esa maldita y asquerosa vuelta ¿Y la de la hora? Parece que hubiera estado en el mismo lugar desde que se creó el universo. En particular, trato de no desquiciarme y andar delirando por todos lados, tratando de inventar algún jueguito con los Cds de mis juegos viejos.

Yo me hago estas preguntas todos los

malditos días: ¿No tienen sentimientos los que realizan los juegos? ¿No corre ni una gota de piedad de parte de los creadores de los juegos, para dejarnos con esta locura? Pido disculpas pero me alteré, tengo la boca seca, un nudo en el estómago y me está alterando pensar en el Messiah que todavía no sale a la venta. El otro día me puse a mirar el reloj, tardó tanto en dar una vuelta la aguja de la hora, que cuando pensé que las que faltaban para el Messiah casi me doy la cabeza contra la pared.

Otra cosa, quisiera tocar el tema de los demos de su revista: Si no fuera una molestia, les importaría colocar los requerimientos mínimos, ya que el otro día estuve como dos horas tratando de encontrar un demo que me anduviese, y hasta casi pateo el CPU.

¿Che, para cuándo un torneito de Unreal, Half-Life, o algún otro que les interese? Me parece que está cool la idea de un torneo, no?

Además de mi esquizofrenia por el maldito reloj, también quería comentarles que la revista está espectacular (y todo lo que siempre les dicen y no lo voy a repetir porque ya lo tienen asumido: SON LOS MEJORES) y espero que publiquen esta carta porque si no lo hacen, me reviro y golpeo a los de la redacción.

¡Xtreme PC es una masa!

Matias J. Cerutti
Temperley

Matias, me parece que se te va un poco la mano con a desesperación. A todos los que estamos en esta locura de los juegos de PC nos ponen un poco ansiosos las demoras en la salida de nuestros juegos favoritos, pero de ahí a darse la cabeza contra la pared... Más bien uno tiene ganas de pegarse la cabeza contra la pared en el momento que salen, muchas veces por la cantidad de bugs que hacen la experiencia algo complicada.

Como podrás ver en la página del Xtreme CD, a partir de ahora vamos a poner los requerimientos mínimos en el caso que el demo lo indique. Esto, como siempre, se debe a las inquietudes de ustedes, que siempre que podamos vamos a complacer.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.

Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.

CONTACTO: XTREME PC, C/ ALFONSO GARCIA SAGASTA 10, 28014 MADRID, ESPAÑA. E-MAIL: xtreme@starmedia.com

TOP TEN

ESTOS JUEGOS QUE SE VIENEN NOS QUITAN EL SUEÑO MES A MES

LOS DIEZ MAS ESPERADOS



1 Quake III Arena

Compañía: id Software / Activision
Género: Acción / Arcades

Descripción: Este nuevo Quake nos tiene locos, y no vemos la hora de tener la versión final para ver hasta qué punto Carmack se supera a sí mismo. Por otro lado sabemos que si bien tenemos el juego en nuestras manos, lo exprimiremos al máximo hasta saberlo...



2 Diablo II

Compañía: Blizzard Entertainment
Género: Aventura / RPG

Descripción: Uno de los juegos más adictivos de la historia está por volver, y luego de prepararnos el informe de tapa de este número, la caligrafía que nos agarró por adentrarnos una vez más en el infierno es indescriptible. Blizzard, gracias por la cajita, ¡¡¡pero queremos el juego!!!



3 C&C: Renegade

Compañía: Westwood / EA
Género: Acción / Arcades

Descripción: Para los que somos fanáticos del Command & Conquer, esta nueva idea de llevar este fantástico universo a las tres dimensiones y en formato de arcade 3D con fuertes dosis de estrategia, todavía no deja de acosar nuestros locos cerebros que ya quieren comenzar a jugar.



4 Unreal Tournament

Compañía: Epic / GT Interactive / Edisoft
Género: Acción / Arcades

Descripción: ¡Sorpresal! Epic se despachó este mes con un demo (incluido en el CD) que nos dejó con la boca abierta y las manos transpirando. Y es que no es para menos, gracias a la sorprendente mutación de sus armas UT promete muchísimo más de lo que esperábamos. ¡Aleluja!



5 Messiah

Compañía: Shiny / Interplay
Género: Acción / Arcades

Descripción: Y hablando de la Aleluya, ¿Cuándo bajará Bob a nuestro rígido del tortuoso cielo de Shiny? Ya lo esperamos bastante y como que siga tardando, se nos van a ir las ganas de jugarlo y a bajar aún más en este ranking... Si... ¡claro!



6 HL: Opposing Force

Compañía: Valve / Sierra
Género: Acción / Arcades

Descripción: Para aquellos que lo pasaron por alto, en las news de este número les contamos que en una expansión se juntaron algunos de los mejores diseñadores de niveles para crear un pack de mapas multiplayer de la San Flauta. Otro motivo más para estar desesperados por tenerlo.



7 Soldier of Fortune

Compañía: Raven / Activision
Género: Acción / Arcades

Descripción: Este juego, que utiliza una vez más (aunque de forma sorprendente y revolucionaria) el engine del Quake II, se prepara para brindar una cuota más alta de realismo en el género de los arcades en primera persona, pero sin descuidar la emoción que caracteriza al género.



8 Homeworld

Compañía: Relic / Sierra
Género: Estratégicos

Descripción: Sin lugar a dudas uno de los juegos más originales de todos los que vimos en lo que va del año, este Homeworld (cuyo demo pueden ver en el CD) se perfila como una verdadera joyita de la estrategia, que por primera vez será completamente 3D y en 360 grados.



9 Battlezone II

Compañía: Pandemic Studios / Activision
Género: Acción / Arcades

Descripción: La primera parte de este juego definitivamente no tuvo el éxito que se merecía, esperemos al menos que esta segunda parte no se pierda en la avalancha de juegos de la que por lo que pudimos apreciar hasta el momento, es mucho mejor que el anterior.



10 FIFA 2000

Compañía: Electronic Arts / Microbyte
Género: Deportes

Descripción: Muy poco se vio sobre este juego, y quizás es por eso que no esté más arriba en este ranking. Después de todo ¿Alguien duda de que FIFA 2000 va a ser uno de los mejores juegos deportivos del año? Sinceramente, nosotros no...

Hubo un par de cartas en las que algunos lectores nos comentaban que no entendían la diferencia entre esta nueva sección y Fechas de Salidas. El propósito del Top Ten es informar de todos los juegos que los integrantes de la editorial y sus colaboradores están esperando para jugar, y además les sirve como guía para saber qué juegos de entre los que se vienen prometen más. Tomen como ejemplo el Soldier of Fortune, un juego del que no existe un demo, pero que por lo que se vio en el preview del número pasado promete. Eso permitió que escalara varias posiciones en el ranking, lo que lo convirtió automáticamente en uno de los diez más "deseables".

**NÚMERO VIENTICINCO
EN LOS KIOSCOS EL
4
DE NOVIEMBRE
NO TE LA PIERDAS!**



**TERMO
METRO**

TÍTULOS

- 1 Quake III Arena
- 2 Diablo II
- 3 C&C: Renegade
- 4 Unreal Tournament
- 5 Messiah
- 6 HL: Opposing Force
- 7 Soldier of Fortune
- 8 Homeworld
- 9 Battlezone II
- 10 FIFA 2000
- 11 Indiana Jones and...
- 12 Planetescape Torment

GÉNERO

- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- DEPORTES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES

- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES
- ACCIÓN / ARCADES

¡El N°1 en ventas de Playstation™ llega a tu PC!



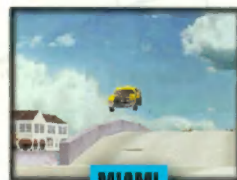
NEW YORK



SAN FRANCISCO



LOS ANGELES



MIAMI



software y manual
en castellano



DRIVER.GTGAMES.COM



San Luis 3065 (1186) C.F.
website: www.edusoft.com.ar
Tel/Fax: 4962-7263 (lin. rot.)

Distribuye:



*Se violarán las reglas de tránsito.
Se destruirán cientos de patrulleros.*

*Y se escaparán los peores
delinquentes de la ciudad.*

Si todo sale bien.

DRIVER

YOU ARE THE WHEELMAN



Driver © 1999 GT Interactive Software Corp. Todos los derechos reservados. Creado por Reflections Interactive Limited, una división de GT Interactive Software Corp. Publicado y distribuido por GT Interactive Software Corp. Reflections y su logo son marcas registradas de Reflections Interactive Limited. GT y su logo son marcas registradas de GT Interactive Software Corp. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Edusoft es distribuidor exclusivo en la Argentina. Todos los derechos reservados. Industria Argentina.



CD MARKET

SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...

www.cd-market.com.ar

▼ FLY!



▼ RE-VOLT



▼ S.T.: Star Fleet Command



▼ C&C: TIBERIAN SUN



▼ CIV2: TEST OF TIME



▼ HOMEWORLD



▼ SYSTEM SHOCK 2



▼ R. SIX: ROGUE SPEAR



▼ SHADOW MAN



▼ L.O.K.: Soul Reaver



▼ DARKSTONE



▼ DRAKAN: Order of the Flaming Dragon



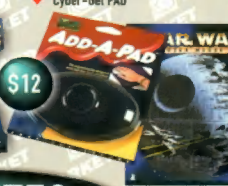
▼ SEGA DREAMCAST



▼ MOUSE STAR WARS



▼ Cyber-Gel PAD



▼ Star Wars Mouse Pads



VOLANTES

▼ NASCAR SUPER SPORT



▼ NASCAR SPRINT



▼ FORMULA FORCE GT



▼ WINGMAN.FORCE



Av. Córdoba 1170 Capital - Tel: 4375-1464

Lavalle 523 - Capital - Tel: 4393-2688

ENVÍOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

Retirá tu catálogo de ofertas y novedades en nuestros locales !!!

e-mail: cdmarket@memotec.com.ar



XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición
Número 24 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.

**Este CD contiene la
última versión del
DirectX 7.0**

OCTUBRE 1999

**XTREME
CD**

16 DEMOS IMPERDIBLES!

Unreal Tournament
Prince of Persia 3D
Battlezone 2
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Delta Force 2
Darkstone
NHL 2000
Rally 2000
Rayman 2
Rainbow Six: Rogue Spear
Tarzan: The Action Adventure
Homeworld
Starsiege Tribes
El Guardián de las Tinieblas
y en exclusiva el demo de:
Grand Theft Auto 2